
JUEGO PANZERS ANTHOLOGY PARA PC ¡GRATIS!
¡DISFRUTA CON DOS JUEGAZOS DE ESTRATEGIA GENIALES!
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
micromanía
Nº 250 ENERO 2016
POR SÓLO 3,99 €
eSports
¡LOS GANADORES DE GAMERGY!
AHÓRRATE 5€ FOOTBALL MANAGER 2016 EDICIÓN LIMITADA
REPORTAJE
Steam Machines
YA HAN LLEGADO LAS MÁQUINAS DEL FUTURO
REPORTAJE
Juegazos para 2016
LOS TÍTULOS IMPRESCINDIBLES DEL NUEVO AÑO
Número 250
AÑO XXXI
8 424094 820313
00250
¡YA LO HEMOS JUGADO!
XCOM 2
¡Prepárate para la invasión alien!
PREVIEWS
DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN
AGATHA CHRISTIE: THE ABC MURDERS
REVIEWS
ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
STAR WARS BATTLEFRONT
RAINBOW SIX: SIEGE
ANTES QUE NADIE
TOTAL WAR: WARHAMMER
¡LA ESTRATEGIA SE REINVENTA EN PC!
PREVIEW
STREET FIGHTER V
¡EL CLÁSICO DE LA LUCHA VUELVE EN 2016!


Amplia la experiencia de la historia de Juego de Tronos.
Tus decisiones serán decisivas en el transcurso de la historia.
Realizado junto a los guionistas de HBO.

EL ETERNO RETORNO

En "Matrix" un simple gato le hacía a pensar a Neo que había vivido un déjà vu, mientras sus nuevos amigos le explicaban que aquello era algo mucho más complejo y nefasto: un reajuste en la programación del sistema que no presagiaba nada bueno. Un sistema que podía reiniciarlo todo, si quisiera. Un retorno a lo anterior, en suma. Y, como decía el poeta, es mejor no volver allí donde una vez fuimos felices... ¿O sí? Es algo que, guste o no, es un hecho en la industria del videojuego.

El eterno retorno –con permiso de Nietzsche– ocurre todos los años para los jugadores: sagas eternas, remakes, actualizaciones... Todo parece conducirnos a aquello ya conocido. ¿Dónde queda lo original? Es cierto que esta cantinela también entra dentro de ese concepto de eterno retorno. Los jugadores siempre queremos cosas nuevas y clamamos por la originalidad cada cierto tiempo, pero no lo es menos que estamos encantados de volver, una y otra vez, a aquellas sagas que nos hicieron felices y siguen consiguiéndolo. Y este número de Micromanía es buena prueba de ello; basta con echar un vistazo a la mayoría de títulos que aparecen en las distintas secciones de la revista: «Assassin's Creed», «Street Fighter», «Total War», «Just Cause», «Rainbow Six»... ¿Dónde queda la originalidad? Aunque, visto el panorama, estemos equivocando el enfoque de la pregunta. Quizá debiera ser si es necesaria la originalidad.

Otro retorno que toma relevancia en este número de Micromanía es el de una tecnología con más solera de lo que piensas. La Realidad Virtual parece el futuro del videojuego, pero en realidad lleva con nosotros mucho más tiempo de lo que muchos imaginan. Tanto tiempo como el que estamos seguros de que pasarás disfrutando del pack de juegos de regalo de este mes: «Panzers Anthology». Lo que siempre vuelve es, como ves, la diversión. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en micromanía.es

FIRMAS DEL MES



Francisco Delgado
Las impresiones sobre lo que los juegos actuales ofrecen y lo que pagamos por ello centra la opinión de este mes del director de Micromanía. ¿Cuánto estás dispuesto a pagar tú? **Pág. 16**



Victor Ruiz
Una de las mayores leyendas del desarrollo de juegos en España nos cuenta sus ideas sobre el futuro de la realidad virtual doméstica y su posible éxito comercial en los próximos años. **Pág. 18**



Santiago Tejedor
las novedades en hardware de las últimas semanas se unen al repaso que hace nuestro redactor jefe de las primeras Steam Machines disponibles en el mercado. ¿Te atreverás a probarlas? **Pág. 68**



Diego Bezares
Y seguimos con la Realidad Virtual y sus aplicaciones múltiples, más allá de los juegos, con la perspectiva que aporta uno de los profesores de U-tad en todo tipo de desarrollos. **Pág. 50**

SUMARIO

20 XCOM 2
La Tierra fue colonizada por los alienígenas, pero te descubrimos las claves que harán triunfar a la resistencia.



36 LOS JUEGOS PARA EL 2016
Se cierra una temporada y se abre otra. Te hemos seleccionado los juegos que no te podrás perder en 2016.



72 ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

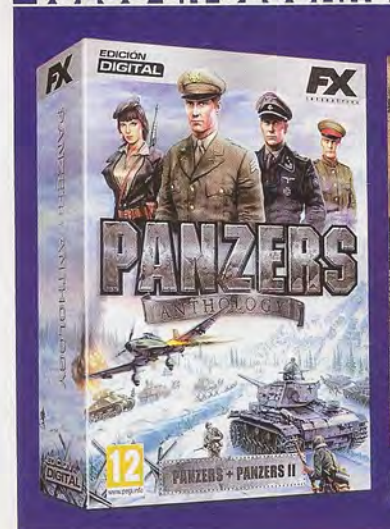
Es, sin duda, una de las mejores entregas de la saga de Ubisoft, y te descubrimos las razones por las que es así.

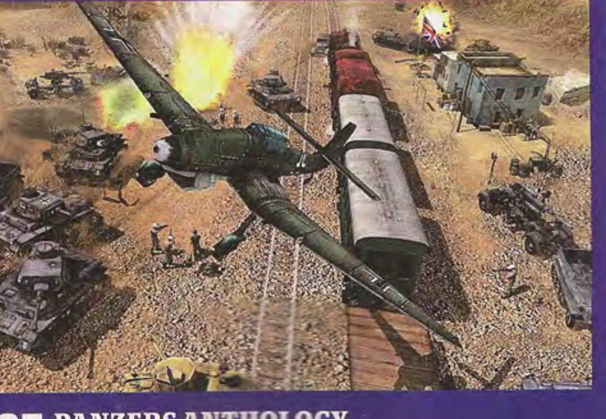


94 TOTAL WAR: WARHAMMER

Una alianza increíble de universos que nos hará disfrutar de la mejor estrategia y la mejor fantasía, este abril.

JUEGO EN DESCARGA





85 PANZERS ANTHOLOGY

Dos juegos de estrategia, de regalo, en un pack increíble.

ÍNDICE POR JUEGOS

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

El futuro no queda tan lejos...

ROL/ACCIÓN **AGOSTO 2016** **EIDOS / SQUARE ENIX**

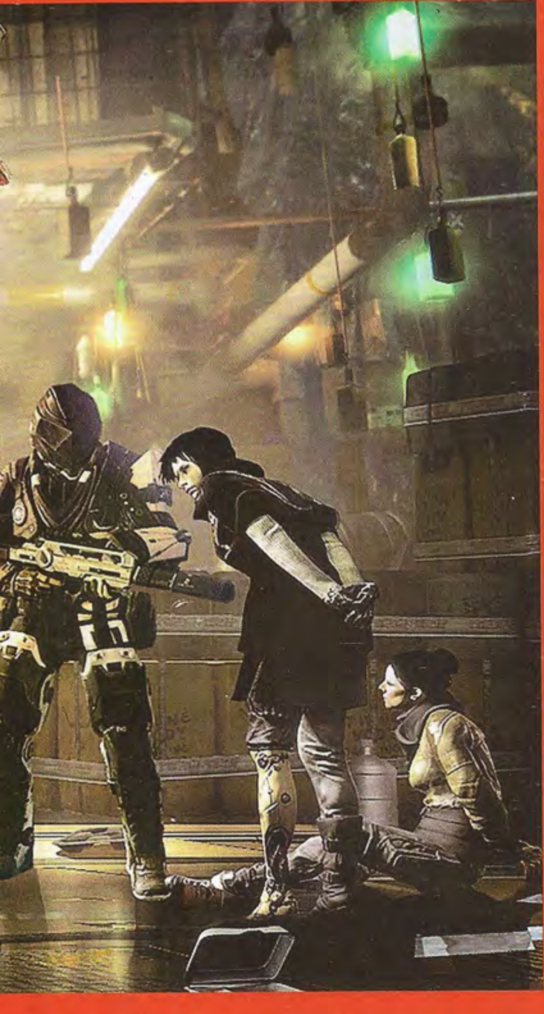
Mientras asumimos, haciendo de tripas corazón, la nueva fecha de lanzamiento del esperado regreso de «Deus Ex» para el próximo mes de agosto, hay que mirar el lado positivo y pensar que, en realidad, el futuro de la nueva humanidad no nos pilla tan lejos, más que esos inesperados seis meses de más. Pero el regreso de Adam Jensen, convertido en un agente experimentado y poderoso, estará lleno de peligros y desafíos en este mundo futurista, fascinante y temible, en el que cada decisión tendrá una consecuencia. Jugaremos como queramos con nuestro estilo, siempre teniendo en cuenta que el futuro está en nuestras manos.

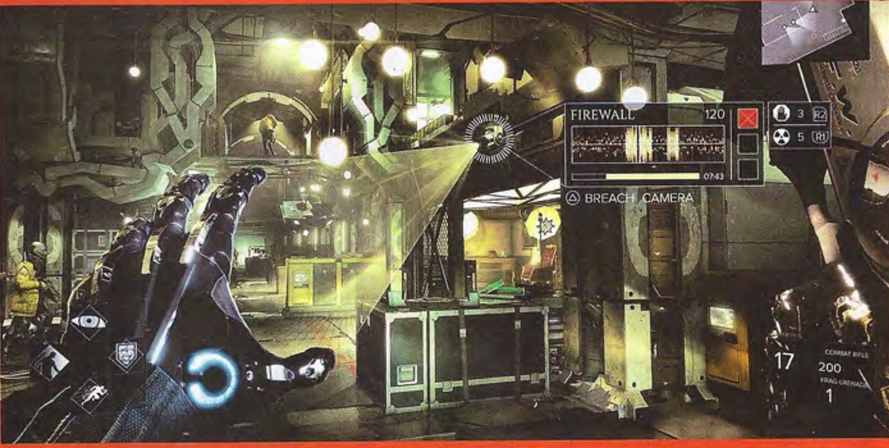


ADAM JENSEN REGRESA EN AGOSTO. Y nos desvelará sus nuevas armas y poderes conseguidos gracias a la tecnología más avanzada del año 2029.



UN MUNDO DIVIDIDO Y PELIGROSO. Los "aumentados" cibernéticamente están empezando a ser vistos como un peligro. ¿Estará Adam amenazado?





ES LA HORA DE LA CIBERNÉTICA. Los aumentos e implantes que Adam tiene en su cuerpo le servirán tanto para mejorar su arsenal como para trabajar de forma más sutil, hackeando dispositivos.



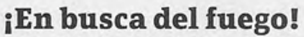
¡ELIGE TU ESTILO DE JUEGO! Social, de combate, de infiltración... Todas las opciones estarán a nuestra disposición, para jugar como más nos guste. Pero ten en cuenta las consecuencias de todo ello.

¡EL PODER DEL COMBATE FUTURISTA! Una buena arma, tecnología de vanguardia y los aumentos de Adam convertirán el combate de «Deus Ex Mankind Divided» en un espectáculo como no imaginas. Además, Eidos ha trabajado en un nuevo motor gráfico que potencian el aspecto visual del juego a un nivel increíble.

FAR CRY: PRIMAL

El Señor de la Bestias

Llegamos a temer que 2015 se despidiera sin darnos un último notición. Pero no, ¡qué va! Después de la traca final del año, con todo el pescado vendido, un Star Wars en el cine, la resaca de las compras navideñas y –para colmo– unas elecciones, la promesa de un juego nuevo que estimulase nuestros deseos permite retomar nuestro día a día, con más entereza e ilusión. ¿Y qué puede haber más estimulante que enfrentarse al reto de perdurar? ¿De sobrevivir desnudos en un mundo en el que todo está por inventar? Ubisoft ha acertado con el anuncio de «Far Cry: Primal», un desafío refrescante después de tanto exceso que promete hacernos revivir las experiencias de nuestros remotos antepasados de la Edad de Piedra. Y además, tal vez, reencontrarnos con nuestra humanidad más esencial y primitiva. ¡Digamos adiós al lujo!



¡En busca del fuego!

Con un lanzamiento previsto para marzo, está claro que este proyecto venía ya cocinándose desde hace tiempo y que Ubisoft ha guardado el secreto para poder mostrar el juego en una fase de desarrollo avanzada. No cabe duda. «Far Cry: Primal» no es, desde la perspectiva del desarrollo, ninguna aventura improvisada. Todo lo que Ubi ha mostrad de esta nueva entrega de «Far Cry» –que no es mucho, pero sí suficiente– luce espectacular, emocionante y coherente. Un juego de acción y aventura que premiará la anticipación y el ingenio, pero también la paciencia y la observación. Eres un humano, prehistórico y débil, pero humano. ¿Sabrás sacarle partido a tu condición?



«FAR CRY: PRIMAL» EXPLORARÁ EL DESPERTAR DE LA CIVILIZACIÓN con los ritos ancestrales y las sangrientas supersticiones del hombre primitivo.

El proyecto renuncia a las modalidades multijugador para concentrarse en una intensa campaña individual, con un desarrollo narrativo elaborado y una ambientación cuidada en todos los detalles. «Far Cry: Primal» tratará, en definitva, de supervivencia, la de nuestros ancestros: el hombre primitivo enfrentado a la naturaleza salvaje y a la pugna con tribus rivales. Las armas más simples, las búsqueda de aliados entre las bestias y cualquier otro recurso precario puede ser crucial para prevalecer con tu clan... Encarnando a Takkar y tú tienes que "llevar el fuego" a los tuyos.



La Selección Natural y los temores humanos

Sobrevivir en un entorno salvaje y hostil no será tu única preocupación. Estás en paleolítico, un período decisivo para el descubrimiento y el desarrollo de los primeros humanos. El hombre acuñó sus primeras herramientas y comenzó a emplear un lenguaje para comunicarse. Las primeras expresiones

2,3 MILLONES

DE ESPECTADORES...
...son los que contemplaron las primeras noticias sobre «Far Cry: Primal» siguiendo la retransmisión del popular The Games Awards 2015.

SUPERVIVENCIA SALVAJE

Tendrás que imponerte a la naturaleza y enfrentarte a sus implacables leyes para garantizar tu propia supervicencia y la descendencia de tu clan. El contexto elegido por Ubisoft para «Far Cry: Primal» se presenta muy sugerente, con interesantes implicaciones antropológicas y una ambientación con mimbres arqueológicos, muy alejada de otras entregas. No es de extrañar que la compañía insista en señalar que no se trata de un «Far Cry 5».





LAS GUERRAS TRIBALES SERÁN INEVITABLES y, en gran medida, trazarán el desarrollo de la campaña de «Far Cry: Primal». Los recursos son limitados y la lucha por la supervivencia no perdona.



EL JUEGO TE ENVOLVERÁ EN UN ENTORNO HOSTIL, de modo que la caza de grandes presas requerirá tendrá que ser en grupo... ¡Que no te acorralen!



LA DOMESTICACIÓN Y LA DOMA DE BESTIAS será uno de los principales recursos que nos brindará «Far Cry: Primal» para contar con valiosos aliados.

de arte rupestre y los primeros símbolos escritos proceden aquella pretérita época. Como consecuencia de aquello, nació la cultura humana y sus supersticiones. Un campo abonado para las guerras tribales, la contemplación de espíritus y los ritos de sangre, que también formarán parte de tu aventura en «Far Cry: Primal». En última instancia se trata de imponerse a la vida salvaje y a los competidores de tu misma especie. ¡Qué bien suena todo esto...! ¿Impaciente? Bueno, no tendremos que esperar mucho.

HABRÁ EDICIÓN COLECCIONISTA

El formato físico, el producto tangible y el objeto de deseo "fetichista" se ha revalorizado desde que la distribución digital nos ha ido privando de esa sensación de "poseer" un videojuego. El «Far Cry: Primal» de colección no se quedará corto. Vendrá con una caja especial, una cubierta metálica, varios DLC, con objetos, mejoras y la aventura La Leyenda del Mamut, un mapa exclusivo. Además, contendrá una guía para aprender el dialecto wenja con el que se comunican los primitivos personajes del juego.



BREVES



«SHAQ FU» REGRESA

El original de 1994 era, dicen, malo, pero gracioso. Y ahora, tras conseguir financiación, el retorno de aquél «Shaq Fu», que protagonizó Shaquille O'Neal y se hizo de culto, ha sido confirmado.
www.alegendreborn.com



CODEMASTERS ESTRENA CAMPEONATO DE RALLIES

El esperado «DiRT Rally», cosecha de Codemasters, ha salido por fin a la venta como descarga digital. Llega con una gran amplitud de modalidades de juego.
www.dirtgame.com

SHADOW COMPLEX GRATIS Y REMASTERIZADO

Este clásico plataformas de Epic que salió para Xbox 360 en 2009 nos llega a PC remasterizado y gratis hasta fin de año.
www.epicgames.com/shadowcomplex



UNA STEAM MACHINE PORTÁTIL

El proyecto de la SMACH Z, la Steam Machine de bolsillo está ya en marcha mediante una campaña en Kickstarter...
www.kickstarter.com/projects/smachteam/smach-z-the-first-handheld-steam-machine



BOMBSHELL CONTARÁ CON UNA EDICIÓN DIGITAL DELUXE

El proyecto de 3D Realms que se dio a conocer como sucesor nueva entrega de la saga «Duke Nukem» llega en Enero y contará con una edición de lujo.
3drealms.com

CARLOMAGNO EN TOTAL: WAR ATTILA

Una nueva expansión enriquece las campañas del genial juego de estrategia de Creative Assembly por 14,99 €. Se centra en el Imperio Carolingio.
www.totalwar.com

NOVEDADES DE ENERO

¡Empieza la nueva temporada!

No hemos puesto aún el pie en 2016 cuando ya estamos que no podemos aguntar ante todo lo que se nos viene encima sólo el primer mes del año. Tenemos lanzamientos confirmados con remasterizaciones y universos alternativos de sagas de éxito. También tenemos una dominancia del rol realmente notable con títulos como «Bombshell» o «Dragon's Dogma», y hasta podremos probar nuestra habilidad al volante en competiciones de rallies, pero nada igualará, para los más manitas, al concurso de mods de «The Witcher 3». Aunque... ¿será verdad el rumor que apunta a Enero como la fecha de lanzamiento de «Rise of the Tomb Raider» en PC? El año, desde luego, empieza a lo grande. ¡Y que siga así!

ENERO 2016: LANZAMIENTOS Y EVENTOS



Concurso para mods en «The Witcher III»
¡Con una espada como premio! Toda la info en: *thewitcher.com/modcontest*



Assassin's Creed Chronicles: India
La nueva entrega de la saga pasada a plataformas llega el próximo día 12.



Dragon's Dogma: Dark Arisen
¿Te gusta el rol japo? Pues apunta el día 15 para el nuevo título de Capcom.



Blade & Soul
Artes marciales, mitología y la experiencia de NC Soft en un MMO.



Resident Evil Zero HD Remaster
Más remasterizaciones de la saga de "Survival Horror" llegan este mes.



Bombshell
Un juego de rol y acción con el sello de 3D Realms y una prota explosiva.



Sébastien Loeb Rally Evo
El campeón de rallies da su aprobación al nuevo juego de Milestone.

Y TAMBIÉN EN ENERO...



Metal Gear Online:
Las opciones multijugador de «MGS V» ya estarán disponibles para PC.



Resident Evil Origins Collection
Remasterizaciones en la saga que originó el "survival horror" moderno.



LEGO Marvel Vengadores
Nada escapa a las adaptaciones al mundo de LEGO, ni los superhéroes.



Rise of the Tomb Raider
Se ha filtrado que en Enero podría lanzarse la versión PC. ¿Será verdad?

PRÓXIMAMENTE EN MICROMANÍA...

PRIMER TRIMESTRE 2016

XCOM 2
■ 5 de Febrero de 2016 ■ Estrategia
■ Firaxis, 2K Games, Take 2 ■ PC, Mac, Linux
La invasión alienígena triunfó y la Tierra ha sido conquistada. ¿Ganaremos en este nueva batalla para recuperar el control del planeta? En poco más de un mes podremos disfrutar de la nueva fórmula de Firaxis... ¡y de un turno más

FAR CRY: PRIMAL
■ 1 de Marzo de 2016 ■ Acción
■ Ubisoft ■ PC, XB One y PS4
La saga de Ubisoft viaja en el tiempo y nos lleva a la Prehistoria, para armarnos con lanzas, piedras y flechas y enfrentarnos a fieras salvajes como tigres de dientes de sable y mamuts. Un viaje alucinante a la acción más original.

PRIMAVERA/VERANO 2016

TOTAL WAR: WARHAMMER
■ 28 de Abril de 2016 ■ Estrategia
■ Creative Assembly, SEGA ■ PC
Dos universos increíbles se unen en un juego llamado a marcar un referente en la estrategia.

BATTLEBORN
■ 3 de Mayo de 2016 ■ Estrategia MOBA / Acción
■ Gearbox, 2K Games ■ PC, XB One, PS4
¿Podrá el nuevo juego de Gearbox plantar cara al desafío de Blizzard con «Overwatch»?

MIRROR'S EDGE CATALYST
■ 24 de Mayo de 2016 ■ Acción ■ DICE, EA
■ PC, XB One, PS4
Otro que también se nos retrasa es el regreso de Faith a nuestros discos duros. Habrá que esperar...

DOOM
■ Primavera de 2016 ■ Acción
■ id Software / Bethesda ■ PC, PS4, XB One
Antes prometía, ahora nos lo garantiza. ¡Brutal! Cada nueva escena revelada será todo un acontecimiento.

OVERWATCH
■ Primavera de 2016 (beta) ■ Acción ■ Blizzard
■ PC, XB One, PS4, Mac
Blizzard confirma que el asalto al trono de la acción multijugador es en primavera, pero no precisa fecha.

DEUS EX: MANKIND DIVIDED
■ 23 de Febrero de 2016 ■ Acción, Rol
■ Eidos, Square Enix ■ PC, XB One y PS4
Adam Jensen concreta su fecha de regreso y estará en medio de un conflicto entre cibernéticos.



SHOVEL KNIGHT
PREPÁRATE PARA PROBAR LA JUSTICIA DE LA PALA.
¡EMPÁLALOS A TODOS!
SHOVEL KNIGHT
Plague of Shadows
INCLUYE EXPANSIÓN GRATIS
¡YA A LA VENTA!
©2015 YACHT CLUB GAMES L.L.C.
NINTENDO TRADEMARKS AND COPYRIGHTS ARE PROPERTIES OF NINTENDO.© 2012 NINTENDO
THE "PS" FAMILY LOGO IS A REGISTERED TRADEMARK AND "PS4" IS A TRADEMARK OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
www.pegi.info
BAD LAND GAMES
YACHT CLUB GAMES
NINTENDO 3DS Wii U PS4 PC

LENGUAS DE TRAPO

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



"Ha habido cierta confusión y preocupación con respecto a este asunto" [DLC para «Overwatch»]... "Tenemos ideas para mapas adicionales y héroes extra que queremos añadir. Hemos pensado sobre ello y hemos decidido que el mejor modo de añadirlos es parchear el programa e incluirlo como contenido descargable no de pago. Espero que esto alivie ese fuego que se está avivando en Internet."

Jeff Kaplan, director de desarrollo de Blizzard para Overwatch

"El proyecto («Cyberpunk 2077») es incluso más ambicioso de lo que planeamos inicialmente. Necesitamos crear un juego que sea más exitoso que todo lo que hemos hecho hasta ahora"... "Tenemos un largo camino por delante para alcanzar los mayores éxitos comerciales en el mundo."

Adam Kicinski, CD Projekt RED





"Nuestra intención con «Vampyr» es volver a las raíces góticas: los vampiros son criaturas de la noche terroríficas. Son depredadores sigilosos que se alimentan de la sangre de los humanos para sobrevivir". [...]"La inmortalidad requiere sacrificio, y queríamos enfatizar esta dualidad, la crueldad de la condición vampírica."

Philippe Moreau, director de desarrollo de Dontnod para «Vampyr»



¿Qué viene ahora? Necesitamos un descanso tras «Fallout 4»". [...] Después, veo tantas cosas que podemos hacer... Me encanta hacer grandes juegos, y al equipo también. Tenemos montones de ideas. Planeamos tomarnos un descanso y volver para ver dónde nos llevan [...] "No, no entra en nuestros planes hacer videojuegos más pequeños."

Todd Howard, director y productor ejecutivo de Bethesda

PREGUNTAS SIN RESPUESTA

¿QUÉ... se le ha pasado por la cabeza a Gabe Newell, fundador de Valve, para invertir en una empresa de utensilios de cocina?

¿CUÁNDO... terminará el desarrollo de «Star Citizen», tras anunciarse que ha alcanzado los 100 millones de dólares de financiación?

¿POR QUÉ... Konami impidió que Hideo Kojima recogiese un premio en The Game Awards, si supuestamente ya han cortado su relación?

¿PODRÁ... Ubisoft mantener a raya a los trolls que se empeñan en matar a sus compañeros en «Rainbow Six Siege»?

¿CON QUÉ... ...nos sorprenderá EA ahora que ha anunciado la creación de una División de Juegos Competitivos, para entrar en el mundo de los eSports?

¿POR QUÉ... Square Enix ha lanzado «Dragon Quest Heroes» en PC sin avisar, fastidiando a quienes lo compraron en PS4 semanas antes, pero lo hubiesen pillado para ordenador?

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



BETA DE HITMAN EN CAMINO
El ligero retraso de «Hitman» parece querer ser compensado por Square Enix, anunciando que a partir del 19 de febrero, un mes antes del lanzamiento, habrá acceso a una beta para aquellos que reserven el juego.

DAY OF TENTACLE REMASTERIZADO EN MARZO
Double Fine se ha aficionado a la remasterización de las aventuras que marcaron una época en LucasArts, pues han confirmado un "nuevo" «Day of the Tentacle» para marzo.
www.doublefine.com

TEMPLADO

DARK SOULS III CONFIRMADO PARA EL 12 DE ABRIL
Es sin duda, uno de los títulos más esperados del año que comienza, y aunque todavía quedan unos meses para su lanzamiento, parece que tendremos que esperar menos de lo que podíamos pensar, pues llegará a comienzos de la próxima primavera.
www.darksouls3.com/en

LA REALIDAD VIRTUAL SEGÚN VALVE, EN ABRIL
Valve ha confirmado que el lanzamiento del HTC Vive, el visor pensado para sacar el máximo rendimiento a los juegos de Steam, llegará en abril de 2016. La compañía asegura que, además, habrá 7.000 unidades adicionales para desarrolladores, antes de la disponibilidad comercial.
http://www.htcvr.com/

FRÍO



BLOOD & WINE PARA THE WITCHER III
Nos las prometíamos muy felices, pero parece que no llegará hasta mediados de 2016.
www.thewitcher.com

TELLTALE Y BATMAN
El estudio que ha impulsado una nueva era de las aventuras confirma que lanzará una serie basada en Batman en 2016.
www.telltalegames.com

QUE DIOS NOS ASISTA, ESTAMOS EN MANOS DE...



Los cineastas se quejan de que las películas y las grandes producciones de Hollywood no están en manos de creadores, sino de abogados y directivos.

Paco Delgado
Director de Micromanía

También en Parque Jurásico –la primera película, sí– el personaje de Ian Malcolm, interpretado por Jeff Goldblum, decía en una escena eso de "¡Dios mío, hemos caído en manos de ingenieros!". Y los fans de los videojuegos... ¿en manos de quiénes hemos caído? Dicho de otro modo, ¿quién manda en la gran producción de un videojuego? Algo grande, claro, de esos que ocupan a decenas y decenas de personas en un equipo durante tres años largos: un «Assassin's Creed», un «GTA», un «Call of Duty», un «WoW», un «The Witcher»... Pues la verdad es que depende, claro. No hay un único modelo de gestión ni un único criterio para definir un modelo de negocio. En el caso de Rockstar, está claro: manda el creador. Es lo que tiene ser el dueño de tu destino. Algo que pasa también con Blizzard, con CD Projekt RED y... para de contar. Y este trío, cada uno por diferentes motivos, como es fácil adivinar.

Esto hay que rentabilizarlo

Pero, ¿qué pasa cuando un directivo, alguien que está en una oficina haciendo planes de marketing, proyecciones de beneficios, cerrando acuerdos de licencias... decide cómo hay que rentabilizar la inversión hecha para un juego que ha tenido a decenas de personas trabajando durante años? Pasan cosas como «Star Wars Battlefront».

No me entiendas mal, que esto no es una crítica de la jugabilidad ni el diseño del más reciente juego de DICE –más adelante está la review, échale un ojo–, sino de lo que rodea a «Battlefront», o a «Black Ops III», o a «Rainbow Six Siege» o a cualquier juego que llevas esperando meses y cuando sale te hace rascarte tus buenos 50 –y hasta 60– euros del bolsillo ahorrados con sudor y esfuerzo, para ver que lo que te han vendido es medio juego y el otro medio se te vende aparte y cómodamente a plazos en meses sucesivos y por un dinero que, raramente, baja de los 30 euros adicionales. Vamos, que hay casos en los que un juego casi te acaba costando el doble de lo que crees. Y, claro, la pregunta es si merece la pena.

Si alguien vende es porque...

Sí, ¿cómo acabarías esta frase? Quizá algo así como "porque alguien compra". Y tengamos en cuenta que sólo hablamos del modelo de negocio aplicado a la venta directa –dejando aparte compras "in game" que suelen ser de pocos centimos o euros y no hacen daño al bolsillo, aparentemente– y no metemos ya en juego detalles como que muchos de estos juegos han tenido problemas técnicos en sus lanzamientos, de servidores. Cuando una plataforma como Steam pone un servicio al comprador por el que puede recuperar su dinero en un plazo limitado si no está de acuerdo con lo adquirido, quizá también haya influido esto, al menos en parte.

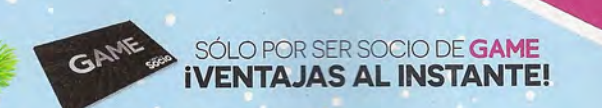
¿El futuro es centenario?

Si esto sigue así, ¿acabaremos aceptando como algo normal que un juego, de aquí a unos años, nos acabe costando 100 euros de media? Porque la responsabilidad del comprador y jugador es tan importante como las del creador y el vendedor. Como jugador no tengo una respuesta clara. Quizá sí pagara eso por alguno, aunque yo mismo, como las teorías de Ian Malcolm, pueda estar alimentando al caos.



> “¿En manos de quién están las decisiones críticas sobre el modelo de negocio de un juego?”

TU MEJOR OPCIÓN DE COMPRA
¡NADIE TE DA MÁS!













MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES

BREVES



BETHESDA ABRE UN NUEVO ESTUDIO EN MONTREAL

Desde hace años Canadá se ha convertido en un semillero de lujo para los grandes estudios. Bethesda se suma con el anuncio de un estudio en Montreal para el que, además, buscan nuevos talentos: *http://jobs.zenimax.com/*



DYING LIGHT: THE FOLLOWING ENHANCED EDITION

Techland ha confirmado que «Dying Light» tendrá el 9 de febrero, coincidiendo con la expansión "The Following", una versión mejorada que contendrá todos los DLC publicados hasta la fecha para el juego, incluyendo la citada expansión. *dyinglightgame.com*



EVE VALKYRIE Y OCULUS RIFT

Hace tiempo Oculus y CCP Games firmaron un acuerdo para lanzar «Eve: Valkyrie» en el soporte de RV. Ahora, se ha confirmado que el juego será regalado a los que reserven el modelo final del aparato. *www.evevalkyrie.com*



SYSTEM SHOCK 3 EN MARCHA

Otherside, el estudio de Paul Neurath, uno de los creadores del «System Shock» original, confirma que están trabajando en «System Shock 3» y estiman que llegará a finales de 2016. *www.othersideentertainment.com/*

CASI 40 MILLONES EN LA SEMANA DEL BLACK FRIDAY

Los datos son oficiales de AEVI y parece que los españoles nos hemos rascado bien el bolsillo en videojuegos, en la campaña. *www.aevi.org.es*

LA NUEVA ERA DE LA R.V. DOMÉSTICA



Víctor Ruiz
CEO de Lakento, productor, programador y cofundador de Dinamic

La Realidad Virtual define una nueva forma de jugar, con un buen presente y un increíble futuro.

Aunque la Realidad Virtual parece estar más en boga que nunca y ser un invento del s. XXI, la verdad es que se trata de un concepto y una tecnología que lleva ya mucho entre nosotros.

La primera etapa

El concepto de Realidad Virtual surgirá en 1965, cuando en un artículo Ivan Sutherland dice que "La pantalla es una ventana a través de la cual uno ve un mundo virtual. El desafío es hacer que ese mundo se vea real, actúe real, suene real, se sienta real". Sería él el creador del primer casco visor de realidad virtual utilizando tubos de rayos catódicos (uno para cada ojo) y de un sistema mecánico de seguimiento.

Al que quiera profundizar en la historia de los dispositivos de Realidad Virtual le recomiendo revisar este resumen de la misma: *http://bit.ly/1mlmqeE*

La segunda etapa

En 2012 se presento en el E3 un prototipo que sería finalmente lo que todos conocemos como Oculus Rift, iniciando la segunda etapa de la Realidad Virtual, al poner al alcance de los usuarios caseros un dispositivo que conseguía una realidad virtual de calidad a un precio aceptable.

En esta segunda etapa se presento en abril de 2013 el Durovis Dive que fue el primer MVR, o dispositivo de Realidad Virtual que usa el móvil como display. Al usar el móvil consiguió que pudiéramos disfrutar de la realidad virtual por un precio realmente asequible. En su momento 69,95 €

El presente

Los tiempos cambian y las tecnologías evolucionan. En mi opinión la Realidad Virtual que podemos experimentar ahora no tiene nada que ver en precio, inmersión y calidad visual con lo que se ofrecía en la primera etapa.

Este hecho es el que me hace pensar que la Realidad Virtual como mercado acaba de comenzar, aunque por ahora exclusivamente con dispositivos MVR.

El futuro

Además, este mercado comienza con un futuro que no tuvo en la primera etapa.

El anuncio de que Oculus será una realidad a principio de 2016 y la noticia del lanzamiento de la PlayStation VR sin duda lo confirman. Llegar en 2018 a 150 millones de usuarios no parece tan difícil como cuando se publicó el estudio del sector de KZero vr.

Más allá

Si investigamos un poco en Internet veremos que en este momento se libra la batalla por los dispositivos de control de esta incipiente realidad virtual. Desde el Leap Motion (ya una realidad) a los guantes Glove One de la compañía española NeuroDigital Technologies (que están en pre-order).

Además otros proyectos para mejorar la inmersión en la realidad virtual como Virtuix o Cyberit, que empezamos a ver en las ferias desde hace dos años, empiezan a ser una realidad que promete una inmersión y diversión increíbles.

Y cosas que cualquiera pensaría que sólo están en fase de investigación como el traje háptico de Tesla Studios, aparecen ya con opción de pre-order.

Conclusión

Creo que la Realidad Virtual es una realidad :) Creo que tiene un futuro comercial importante y que con el tiempo llegaremos a algo parecido a las Holodecks de Star Trek, o al menos a algo muy parecido.



> "El futuro comercial de la Realidad Virtual doméstica es algo más que una promesa"



XCOM 2

¡La resistencia triunfará!

Ya no se trata de luchar contra el invasor, sino contra el colonizador. Los alienígenas están en la Tierra y la han convertido en su hogar. ¿Dispuesto a luchar por la libertad?

Es nuestra primera misión en el nuevo mundo en que se ha convertido la Tierra, 20 años después del triunfo de la invasión alienígena, y vamos a hacer algo que conlleva, a buen seguro, la muerte, si somos capturados. Llevamos mucho tiempo preparándonos para este momento, pero los nervios están ahí. Es nuestra primera misión con las recompuestas fuerzas de la XCOM, ahora convertidas en la resistencia. Y eso que la mayoría de la población terrestre parece haberse acomodado a la presencia y dominio extraterrestres. Tras la guerra, las grandes ciudades construidas por los alienígenas parecen haber proporcionado un futuro y esperanza, amén de comodidades, a los terrestres, pero en el fondo todos saben que algo no está bien: las libertades han desaparecido y los continuos controles que los ejércitos humanos, ahora a las órdenes de los alienígenas, realizan sobre la población, evidencian que éste no es el paraíso de comunión entre especies que nos están vendiendo. Mucho más cuando descubrimos que estos ejércitos están compuestos por criaturas que no son humanas, sino híbridos resultantes de la manipulación genética.

No te vamos a desvelar mucho más de este primer contacto con «XCOM 2» en cuanto a su trama, pero te podemos asegurar que todo ha dado un vuelco brutal sobre lo conocido de los dos títulos anteriores del reinicio del clásico que Firaxis nos brindó hace tres años.

Ahora, vamos a hacer un rápido repaso por las principales novedades que podremos encontrar el próximo febrero, cuando el juego final llegue a nuestras manos, y contarte que parece mentira cómo Firaxis esté siendo capaz de hacer aún mejor un juegazo increíble.

Más y mejor «XCOM»

Lo primero que nos entrará por los ojos de «XCOM 2» es su renovado aspecto visual –valga la redundancia–. El uso del motor Unreal Engine en su versión 3.5 es la base de unos escenarios, modelos de soldados y alienígenas muchísimo más detallados que en los juegos anteriores. Además, las animaciones y una inusitada cantidad de secuencias cinemáticas,

> **“El nuevo desafío estratégico de «XCOM 2» nos traerá tecnologías, tácticas y enemigos inéditos”**

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** Firaxis/2K Games
- **Fecha prevista:** 5 de Febrero de 2016

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **estrategia y combate por turnos**, continuación de la saga «XCOM».
- **Liberaremos la Tierra del dominio alienígena**, tras la invasión.
- Todo **el escenario podrá ser destruido** durante los combates, abriendo nuevas opciones tácticas.
- Habrá **cinco clases distintas** de soldados.
- Tendremos **una base móvil, el Avenger**, una nave reconvertida en cuartel general.
- Podremos **hackear la tecnología** alienígena.



¡Es la hora de recuperar la Tierra! La invasión alienígena triunfó y ahora vivimos tutelados por los extraterrestres, pero ha llegado el momento de que XCOM actúe.

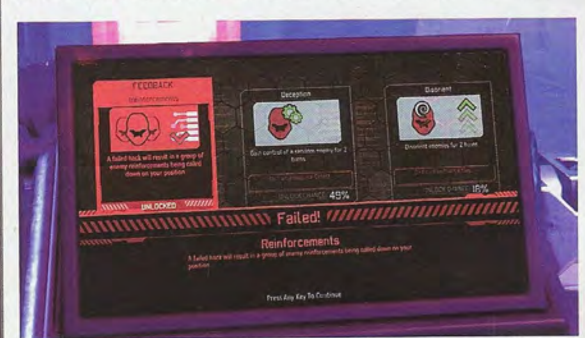


Parece un disparo seguro, pero... Los porcentajes de acierto e impacto en «XCOM» solían tener una variable de aleatoriedad. ¡Y eso no cambiará!

LA RENOVACIÓN DE LA GUERRA XCOM



Como las fuerzas XCOM fueron derrotadas en la invasión ahora el cuartel general de la resistencia se encuentra en el Avenger, una astronave con la que nos moveremos por las distintas regiones.



El uso de nuevas técnicas no afectarán sólo al combate. El hackeo nos dará acceso a información o abrir caminos, aunque si fallamos -habrá un porcentaje de error- activaremos alarmas enemigas.



Durante el transcurso de cada partida tendremos acceso a los "Dark Events", misiones secundarias activadas en determinados momentos de exploración que nos podrán dar bonificaciones.





Los diseños de los nuevos enemigos alienígenas son espectaculares, no sólo por su apariencia física, sino por sus habilidades y características de ataque y defensa. ¡Conócelos a todos!



¡Cómo ha mejorado el arsenal! Los recursos de las fuerzas de XCOM son ahora, sin embargo, más limitados... Pero el Mercado Negro será una vía muy útil para comerciar.

contribuirán a dar a todos el desarrollo de la campaña y los combates un estilo cinematográfico mucho más acusado.

Sin embargo, es la jugabilidad y las novedades lo que harán de «XCOM 2» un desafío mucho mayor y más apasionante aún. Para empezar, hablemos de los nuevos soldados.

Firaxis ofrecerá cinco clases básicas de soldado –de momento sólo se conocen las cuatro que mencionamos en el recuadro de la página siguiente– que podremos personalizar a nuestro gusto tanto en apariencia como en habilidades –la evolución de las mismas será muy similar a los juegos anteriores– y armamento. El mismo armamento también podrá personalizarse, cuando desbloqueemos las distintas mejoras disponibles.

Durante el combate veremos, asimismo, nuevas mecánicas de juego que podremos poner en práctica. Una de ellas, muy práctica, será la guardia mejorada –el concealment– de forma que podremos crear emboscadas al enemigo mientras se mueve explorando el escenario. La IA del juego hará que

“El entorno se podrá destruir en combate, abriendo incluso vías de escape de emergencia”



Estudia bien el escenario y coloca bien a tus soldados. La esencia del combate por turnos de «XCOM 2» no será muy diferente, aunque nuevas habilidades, como la guardia (concealment) aportarán más mecánicas y tácticas.



¡Y tú creías estar a salvo tan lejos! Pero no hay que fiarse en «XCOM 2». Aunque un enemigo se sitúa a cierta distancia, su alcance es una característica a tener en cuenta.



La altura seguirá siendo una ventaja incuestionable. Y es que todo influirá en el combate, desde la situación y la cobertura a la experiencia.

los enemigos, como el jugador, no descubran todo lo que hay en el escenario hasta llegar a cierto punto de visibilidad, lo que nos permitirá cogerlos desprevenidos.

Hackeos y destrucción

Las técnicas de hackeo –para abrir puertas o acceder a información enemiga– también será otra de los nuevas herramientas disponibles. Como todo en «XCOM 2», tendrá un doble filo: podremos conseguir beneficios si lo hacemos bien, pero si fallamos –siempre habrá posibilidad de cometer errores– saltarán las alarmas y podremos ser detectados, provocar explosiones o ser acosados por refuerzos enemigos.

Pero no deberemos caer en el pánico si esto sucede. El nuevo diseño de escenarios y jugabilidad nos ofrecewrá entornos totalmente destructibles, algo que nos permitirá abrir vías de escape usando granadas, si es preciso, destrozando un muro, el suelo, techos, etc. De hecho, es algo que también podrá ser usado tácticamente. Por ejemplo, si destruimos el suelo bajo un enemigo y está situado a buena altura podremos hacer que caiga y muera o sufra un gran daño. Nuevas tecnologías permiten nuevas estrategias.

También veremos el nuevo Mercado Negro, la nueva base de XCOM –el Avenger, una nave convertida en cuartel general móvil–, un mapa que explorar en el que iremos descubriendo nuevas células de la resistencia, misiones inesperadas –los "dark events"– y un desafío global en el que liberar la Tierra, sólo apto para valientes.¿Estás listo? **A.P.R.**



NO SON NÚMEROS, SON SOLDADOS... Y TAN ÚNICOS COMO TÚ LOS HAGAS

En «XCOM 2» los soldados serán de nuevo tan relevantes como en los anteriores títulos de Firaxis. De nuevo, su personalización, considerarlos como personajes y no como meras unidades, y un mayor realismo harán de ellos un ejército que cuidar y potenciar.



En «XCOM 2» tendremos cinco clases básicas de soldado, aunque por ahora Firaxis sólo ha desvelado cuatro: granadero, sharp shooter (francotirador), ranger y especialista; el último con habilidades de nuevo cuño como hackeo.



La personalización de cada soldado es ahora mucho más profunda y afecta a más apartados que en los juegos anteriores. Hasta su aspecto físico se podrá modificar con ayuda de un sencillo editor, que afecta a distintos parámetros.

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

EL TRASERO DE MIKA

Estoy muy cabreado con Capcom. He leído en vuestra web que va a censurar en Occidente las celebraciones de Rainbow Mika en «Street Fighter V» para que no se le vea el culo. ¿Ya estamos otra vez con lo mismo? Me parece una tontería, hoy en día nadie se escandaliza por ver unas nalgas. ¡Y es sólo un dibujo! ■ That Russian Guy



Es la vieja historia de siempre. Capcom argumenta que quiere que el juego llegue a nuevos jugadores que nunca han probado un juego de lucha, y que podrían sentirse extrañados si una luchadora se palmea el trasero desnudo a modo de celebración. Es posible que así sea, pero en este género todo es muy exagerado (desde el look de los luchadores a los golpes) como para tomárselo en serio. Aunque aquí es el marketing quien manda...



AVISO A NAVEGANTES

Escribo para avisar a los fans de «Assassin's Creed» que «Syndicate» tiene buenos gráficos en PC y no se cuelga ni nada de eso. No pasa como en «Assassin's Creed Unity», que hacía cosas muy raras. ¡A pillarlo sin miedo! ■ Diego F.

Pues se agradece el aviso Diego ;) aunque es algo que también hemos podido comprobar nosotros. Para ser sinceros algún fallito si hemos visto (personajes sin cabeza o que aparecen en mitad de las paredes) pero son cosas sin importancia, el juego tiene un buen rendimiento y no se cuelga. Se nota que han aprendido de los bugs de «Unity».

LA CARTA DEL MES

LOS REYES DEL MULTI



Aunque antes no era muy fan del multijugador, confieso mi admiración por Blizzard. ¿Quién puede hacerles sombra? Se atreven con todo: rol, estrategia, juegos de cartas... Y ahora lo que más me gusta, un shooter, y cooperativo, con «Overwatch». ¡Y no es free-to-play! ■ SZoom

Estamos de acuerdo, Szoom. Blizzard es, posiblemente, la mejor compañía que trabaja para PC. Crean los mejores juegos multijugador sin abandonar a los fans del juego en solitario. Cambian de género para no acomodarse y en todos lo bordan. Le tenemos muchas ganas a «Overwatch», incluso aunque fuese Free-to-play. Porque incluso aquí Blizzard es más generosa que nadie. Ahí tienes «HearthStone»...

ASÍ SE HACE

Me he comprado la versión física de «Shovel Knight» y me ha hecho volver 20 años atrás en el tiempo, cuando los juegos incluían manuales no para saber cómo jugar, sino para disfrutar de la lectura. ¡Es un manual de 48 páginas que explica todo el juego al detalle! Una gozada. ¿Por qué se ha perdido esta práctica? ■ Lord M.



Nosotros también echamos de menos los buenos manuales en cierto tipo de juegos. Podemos vivir sin ellos en un shooter o un juego sencillo y directo, pero hay títulos complejos y densos como «Fallout 4» en donde un buen manual nos haría un gran favor para aclarar cosas que no se explican ni en los tutoriales.
Vale que algunos incluyen manuales digitales pero leerlos en la tele o el monitor es molesto, y en muchos casos sólo contienen la lista de controles, y poco más. ¡Bien por «Shovel Knight» y Yatch Club Games!

VUELVEN LOS RALLIES

No lo tenía muy claro, pero al final me arriesgué y decidí comprar «DiRT Rally». Y ha resultado ser todo lo que esperaba: un verdadero simulador de rallies, no



LA POLÉMICA DEL MES

OTRA VEZ LAS PATENTES

Me acabo de enterar de que durante 20 años no hemos podido disfrutar de minijuegos durante las pantallas de carga porque Namco tenía la patente. ¿Nos hemos vuelto locos? ¿En que beneficia o perjudica a Namco que los juegos muestren una distracción mientras se cargan? ¡La de horas aburridas de espera que me he tragado por su culpa! ■ Jaime

En efecto, cuando Namco nos sorprendió con el minijuego de «Galaxian» durante la pantalla de carga de «Ridge Racer» en PlayStation en 1996, también formalizó una patente que impedía utilizarlo a otros compañías. Por eso durante 20 años no hemos visto minijuegos independientes en las cargas. Por suerte esa patente acaba de expirar, así que a partir de ahora los desarrolladores tienen libertad total. ¡A ver con qué nos sorprenden!



como las tonterías arcade que han salido en los últimos años. Gráficamente puede mejorar y aún le faltan modos de juego, pero para quien busque un verdadero simulador de conducción, se lo recomiendo.
■ **Makinen**



Hombre, no creemos que sea justo llamar "tonterías arcade" a los juegos de rallies de los últimos tiempos. Es cierto que no son simuladores, pero algunos son bastante divertidos. Pero es verdad que Codemasters ha dado en el clavo con «DiRT Rally», un simulador en toda regla. ¡A disfrutarlo!

JUEGOS DE PS4 EN PC

Un amigo me ha dicho que dentro de poco se podrá jugar a juegos de PS4 en el PC. ¿Es verdad eso? ¿Podré jugar a «Uncharted 4» en mi ordenador? ¿Necesitaré un lector blu-ray o se podrá descargar? ■ **Nestor S.**

Me parece que te has hecho un lío con la noticia, Nestor. Sony ha dicho que podremos jugar a juegos de PS4 en el PC... pero mediante juego remoto. Es decir, tendrás que tener una PS4 que ejecute al juego para enviarlo al monitor o la tele del PC, o un portátil. Los juegos no funcionarán directamente en tu PC. Es lo mismo que se puede hacer ahora con los juegos de Xbox One a través de Windows 10.
Para jugar a «Uncharted 4» vas a necesitar una PS4 sí o sí...



BAZAR DE NAVIDAD

Muchas gracias por el Bazar de Navidad que publicásteis en el número pasado. He descubierto un par de ediciones de coleccionista que no conocía y me han solucionado algunos regalos de Reyes... ¡Gracias!
■ **Merche S.**

Esa era la idea del Bazar: ayudar a nuestros lectores a encontrar regalos. ¡Nos alegra que te hayamos servido de ayuda!

BATALLA DE MANDOS

Estaba a punto de comprarme un Steam Controller, pero he visto que el mando inalámbrico de Xbox One ya funciona en modo wireless en PC. ¡Ahora no se qué hacer! ¡Aconsejadme!
■ **Executor**

En realidad esa es una decisión muy personal. El Steam Controller está muy bien si tienes muchos juegos de Steam o quieres jugar a juegos de ratón o shooters en la tele. Pero fuera de Steam de momento da algunos problemas. El mando de Xbox One es uno de los mejores y ya funciona con el adaptador inalámbrico, pero no te servirá para juegos de ratón. ¡Piénsalo bien!



HABÉIS DICHO EN facebook

LA NUEVA MICROMANÍA

Aquí os ofrecemos un espacio para que nos hagáis llegar sugerencias para los próximos contenidos de Micromanía. ¿Qué te gustaría ver en la revista?



Paul Moad'dib
Dado que todos jugamos en PC y la mayoría tenemos juegos de Steam, ¿no sería interesante un reportaje sobre el Steam Link y el Steam Controller? (...) un dispositivo que por 50 € te permite jugar en el televisor y un mando que te permite jugar juegos tradicionales de teclado y ratón seguramente resulte interesante para los aficionados "peceros", aunque sea para saber si merece la pena el desembolso o no.



Antonio Escolano Ceva
Steam ha hecho mucho daño. Ahora TODO es descargable, y las personas que no tenemos Internet nos fastidia. Yo lo que quiero es instalar el juego y jugarlo inmediatamente, y no perder el tiempo descargándolo por Steam o en FX. Incluso el juego más simple como el «Tetris» hay que descargarlo por Internet. ¡Como echo de menos los juegos en físico!

¿QUÉ CAMBIARÍAS EN LA REVISTA?

Aparte del contenido propuesto en Facebook (e-Sports, hardware, guías)... ¿Qué echas en falta?



Hoze Dragonesymarcianos
Esa foto (del juego de regalo en la portada) da lugar a confusión. Ya lo dije otra vez por Facebook, porque pasa siempre. No me parece bien publicitar la revista con la foto del juego en formato PC DVD en caja si luego el formato es digital.

Jorge Martinez Ossa
Me encanta la revista y los juegos que nos mostráis, pero a veces tienen sus pegas. Me duele decirlo de «Battlefront», pero para jugarlo necesitas un PC a la última [...] Y hay que pagar 50 pavos más por DLCs. Además el registro en Origin es penoso (...) ¿No podrían poner más fáciles las cosas?

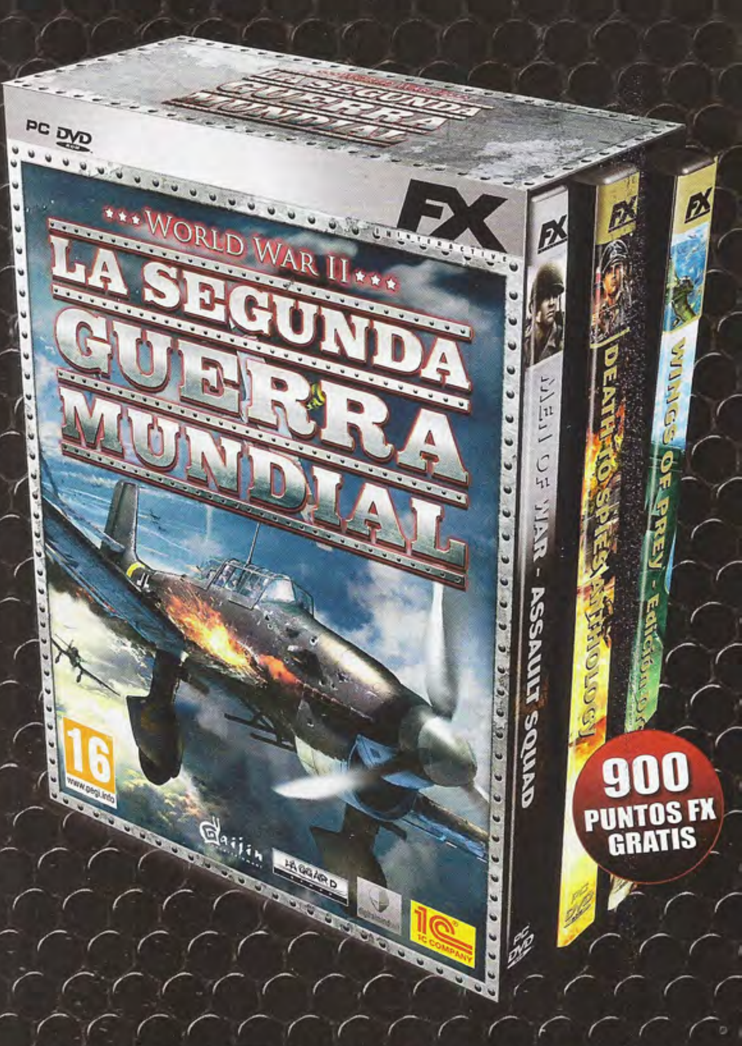
Protección de Datos:
Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9, Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.

ESTAS NAVIDADES REGALA MÁXIMA DIVERSIÓN

City builder



Estrategia militar



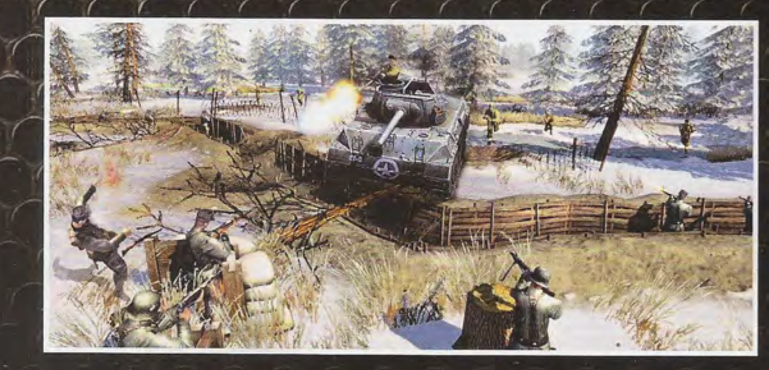
LA CONSTRUCCIÓN DE UN IMPERIO

Construye tu imperio y conviértelo en el más poderoso de su tiempo



LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

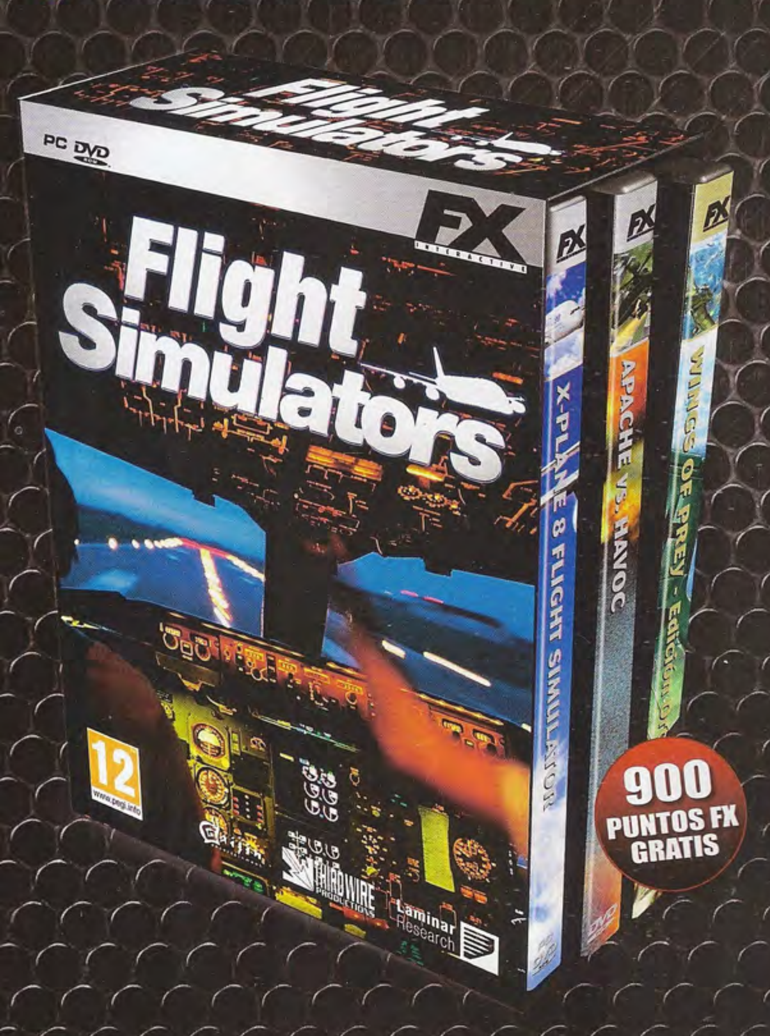
La Segunda Guerra Mundial en todos sus escenarios



DESCUBRE LOS CONTENIDOS Y TODOS SUS EXTRAS EN *WWW.FX*

POR MENOS DE 20€

Simulación aérea



Simulación carreras



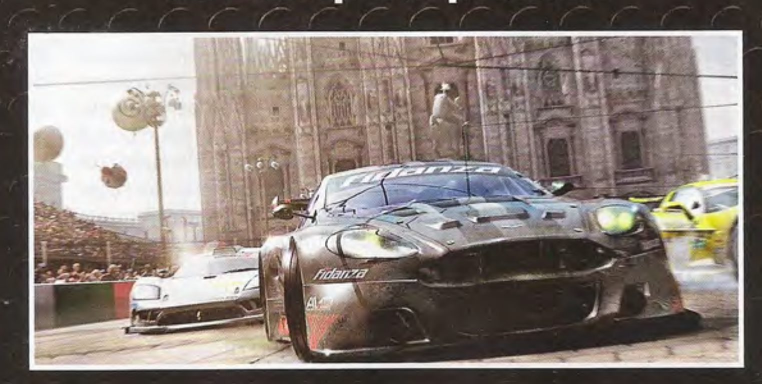
FLIGHT SIMULATORS

Disfruta pilotando los mejores simuladores de vuelo

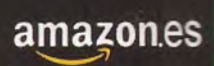
DRIVE SIMULATORS

Ponte al volante de más de 90 superdeportivos





















INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Lucha/Arcade
- **Estudio/compañía:** Capcom
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 16 de Febrero de 2016

streetfighter.com

LAS CLAVES

- Será un **juego de lucha**, continuación de la mítica saga de Capcom.
- Usará la **tecnología gráfica de "Unreal Engine 4"**, haciendo más espectaculares que nunca los combates.
- Traerá de nuevo a luchadores míticos de la saga, y renovará parte del elenco con **varios personajes inéditos.**
- Incluirá **nuevas técnicas y mecánicas de combate**, con habiidades especiales y ataques definitivos.
- Habrá **clasificaciones y torneos mundiales.**

PRIMERA IMPRESIÓN

El nuevo juego de la saga quiere unir el estilo clásico, personajes míticos, nuevas técnicas de combate y un nuevo diseño visual para renovar y reinventar el mismo género de lucha.

STREET FIGHTER V

¡La leyenda está de vuelta!

La leyenda atribuye a Napoléon la cita: "desde estas piedras 40 siglos os contemplan". Parafraseando al corso inmortal, podríamos decir que más de dos décadas de lucha nos contemplan desde los "haduken" de Ryu y que nuestros discos duros y callos en las manos de tanto manejar el gamepad han visto incontables luchas épicas en la saga «Street Fighter». Y es que hay pocos nombres tan míticos en el mundo del videojuego. Durante todos estos años, de un modo u otro, Capcom ha sabido desarrollar y hacer evolucionar la saga, aunque realmente los dos puntos de inflexión se pueden encontrar en 1992, con la aparición de «Street Fighter II» en consolas y PC, y en 2009 con la reinvención de la saga en «Street Fighter IV».

En febrero esa evolución proseguirá con una nueva vuelta de tuerca a la fórmula que tanto prestigio ha dado a Capcom y a la propia saga, añadiendo nuevos personajes, técnicas y campeonatos. Si lo tuyo es la lucha, seguramente no hay que decirte que tendrás que marcar el lanzamiento de «Street Fighter V» como una de las fechas clave en el calendario de 2016.

Nuevas caras en el ring

Uno de los primeros apartados renovados en «Street Fighter V» será el elenco de luchadores. A la hora de escribir estas líneas, aún no estaba cerrada la lista de personajes que aparecerán en el juego, pero gracias a los días de competición beta abiertos hasta ahora por Capcom se conocen hasta 15 luchadores, desde clásicos como Ryu, Vega, Ken, Cammy o Bison, hasta otros inéditos como Rashid, Necalli o R. Mika. Todos ellos tendrán cinco características que definan su versatilidad en la lucha, más allá de los ataques y habilidades exclusivos. Estos cinco apartados serán: potencia, salud, movilidad, técnica y alcance.

Estas características, que harán a cada personaje más apto para según qué tipo de estrategias en el combate, no serán lo único que aplicaremos en los mismos para derrotar al adversario, porque Capcom ha creado una serie de nuevas mecánicas y técnicas de lucha para poner a prueba nuestra pericia y hacer más accesible a los jugadores noveles en la saga el control de los personajes.

> **"El regreso de «Street Fighter» nos traerá nuevas técnicas de combate y a luchadores míticos"**

20 años no es nada... cuando eres una leyenda del software

Bueno, son algunos más, puesto que el arcade original tiene casi una década más (apareció en 1987 en salones recreativos), pero fue a partir de 1992, con el lanzamiento en consolas de 16 bit de «Street Fighter II», que se convirtió en leyenda. Durante estos más de 20 años, algunos personajes se han convertido en símbolo no sólo del juego sino en emblemas del género, como Ryu o Chun-Li, que volverán ahora, como era de esperar.

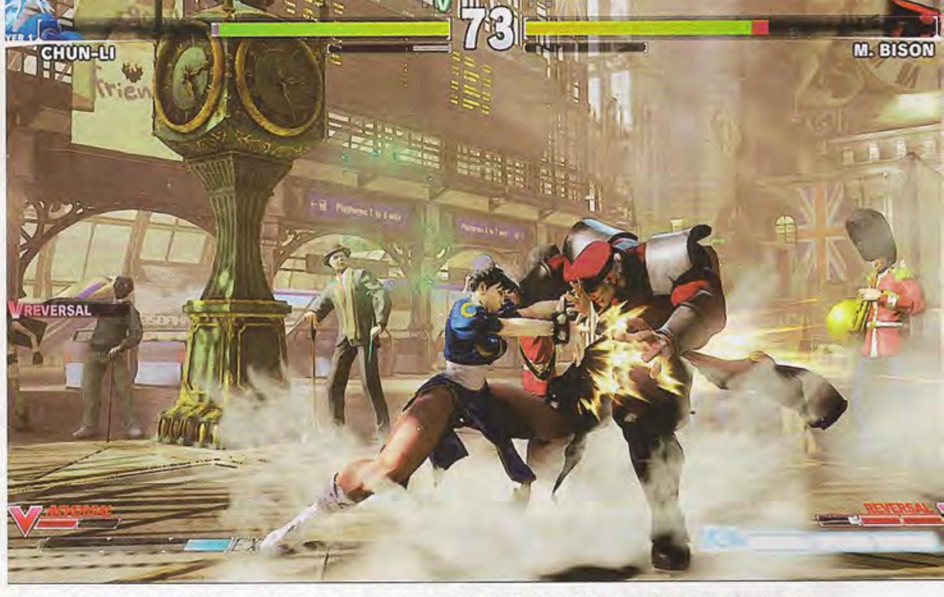


¡«Street Fighter» se renueva a tope! Capcom nos traerá de vuelta en febrero una de sus sagas más legendarias, con una nueva generación de luchadores que renovará el género.



Habrá nuevas técnicas con el uso de la V Gauge y la EX Gauge, con técnicas como V-Reversal y habilidades exclusivas, ¡la bomba!





¡Cómo hemos echado de menos estos enfrentamientos! Chun-Li contra Bison, nada menos. Desde hace más de 20 años hemos disputado este combate cientos de veces. ¡Qué nostalgia!

Vamos, que pese a que los jugadores más veteranos que hayan jugado toda la vida a «Street Fighter» encontrarán familiares los combos y ataques clásicos, no será necesario ser un experto en el juego para disfrutarlo a tope.

Nuevas técnicas, más acción

En «Street Fighter V» se usarán varias mecánicas nuevas que tienen la palabra (o número romanoi, según se mire) V como referenci a principal. El V-Gauge es un indicador en pantalla –una barra con dos o tres huecos, dependiendo del luchador– en la parte baja de la imagen, que se irá llenando para acceder a mecánicas llamadas V-Trigger y V-Reversal. La primera utiliza la energía del personaje –visible en pantalla por volutas que lo rodean– para potenciar los ataques "fuertes". La segunda se usa en contraataques. Pero hay más, también tendremos las V-Skills, acciones de uso libre únicas para cada personaje, y que son similares –y sustituirá– al "ataque enfocado" de los juegos de «Street Fighter IV». Y cuando se usan las V-Skills se carga el V-Gauge. Parece algo más complicado de lo que es al contarlo, ya lo sabemos, pero en resumen, no deja de ser un sistema para realizar ataques y contraataques más poderosos de los que usamos cuando presionamos los botones básicos de acción.

Pero dentro de toda la renovación de «Street Fighter» con esta nueva entrega del juego, el apartado competitivo online también se convertirá en uno de los puntos fuertes del lanzamiento.

Capcom ha planeado el juego cruzado entre plataformas –PS4 y PC– lo que aumentará la base de jugadores y además de registrar la clasificación global de las carreras de los jugadores, las mismas se integrarán en el Capcom Pro Tour, una liga superior quye te permitirá competir por la fama y la gloriara mundiales.

Todo en «Street Fighter V» se dirige a una nueva generación de luchadores y jugadores, que pronto se verán las caras. **A.C.G.**



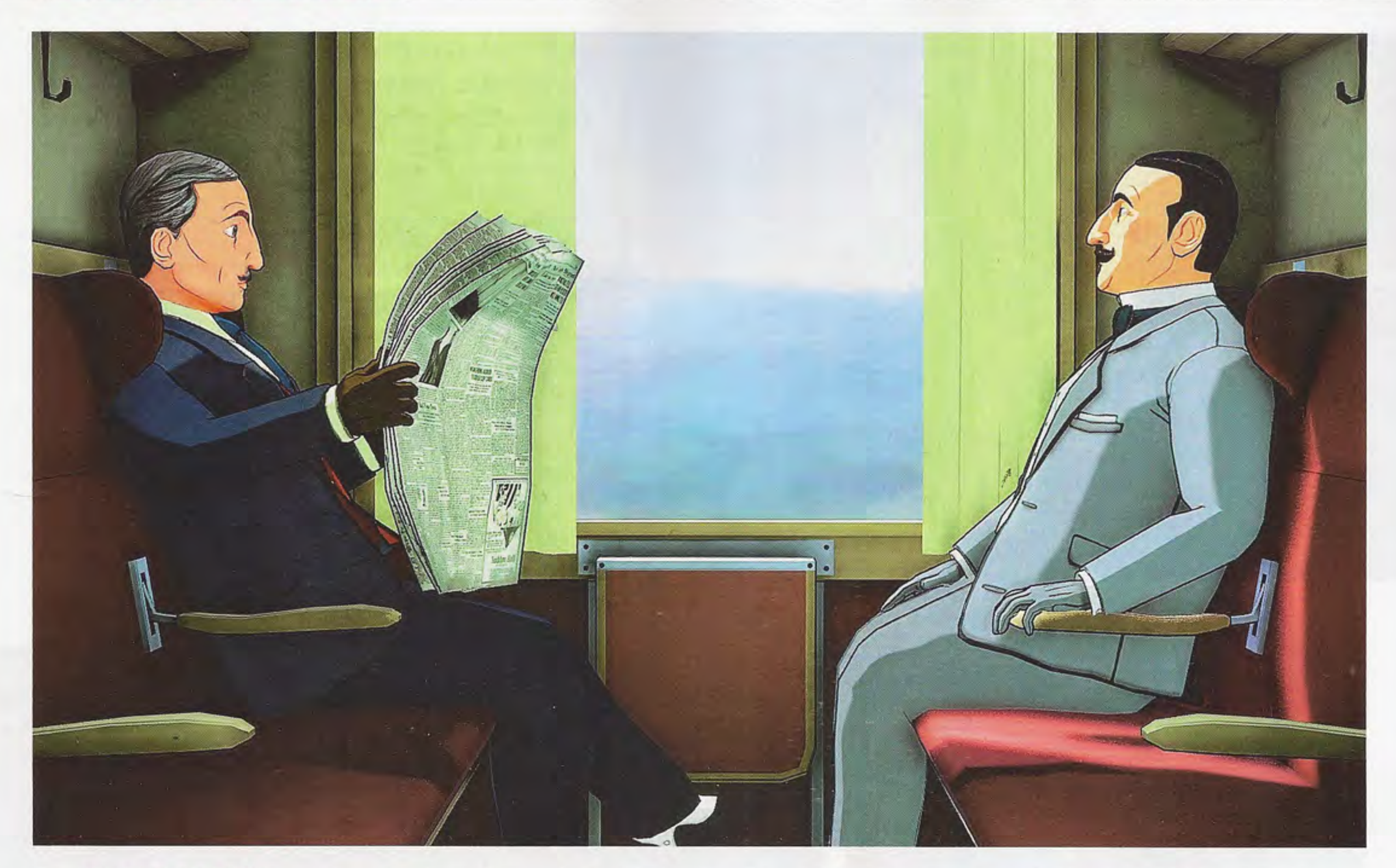
SE PARECE A...



DEAD OR ALIVE 5 LAST ROUND
Otro clásico de la lucha japonesa, aunque limitado en sus opciones técnicas y de modos de juego.



MORTAL KOMBAT X
La última entrega del clásico sigue apostando por el gore y la violencia más explícita.



AGATHA CHRISTIE THE ABC MURDERS

¡Poirot lo resolverá!

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Microids/Artefacts
- **Distribuidor:** Meridiem
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 4 de Febrero de 2016

www.agathachristie.microids.com

LAS CLAVES

- Será una **aventura basada en la novela de Agatha Christie** del mismo nombre.
- Encarnaremos al **popular detective belga Hércules Poirot.**
- El diseño visual del juego se basará en un estilo de **dibujos animados, en entornos 3D.**
- Podremos seguir **distintos caminos en los diálogos, según las reacciones** de los personajes a nuestras preguntas.
- Podremos **organizar una línea temporal** con los sucesos más relevantes.

PRIMERA IMPRESIÓN

Microïds renuva la saga de las aventuras de «Agatha Christie» con un estilo visual fresco y un diseño de aventura en el que la exploración e investigación se vuelven más reales.

Quizá para el gran público Hércules Poirot, el amanerado y redicho detective belga –no lo confundas con un francés, algo terrible para él– creado por la imaginación de Agatha Christie, no sea un personaje tan mítico o carismático como Sherlock Holmes, si de detectives hablamos. Y es que hay que reconocer que el personaje de Conan Doyle es mucho más reconocible y popular. No se trata de una competición; es así. Sin embargo, las historias protagonizadas por el pequeño belga no tienen nada que envidiar a las del gigante inglés. Ni por intensidad, suspense, narrativa ni emoción. Las adaptaciones de las aventuras de Poirot a teatro, cine, cómic, etc. no son pocas, precisamente. Y el videojuego no es tampoco ajeno a la influencia de la gran dama de la novela de misterio ni a sus protagonistas. «The ABC Murders», de la mano de Microïds, nos traerá en poco más de un mes a nuestros discos duros una de las más fascinantes y emocionantes historias en las que el detective, con tu ayuda, pondrá a prueba sus habilidades y sagacidad para resolver una serie de misteriosos asesinatos.

Poirot vs Sherlock

Microïds ha elegido para «The ABC Murders» un estilo que, en algunos detalles, puede recordar a algunas aventuras de Sherlock Holmes, especialmente «Crimes & Punishments», la última de ellas, a los fans del género. No tanto por el estilo visual –radicalmente diferente–, sino por el desarrollo y detalles de diseño de la jugabilidad. En ambos juegos se utiliza el uso de un "timeline", para organizar las ideas y sucesos que el protagonista –Poirot, en este caso– irá descubriendo en sus investigaciones e interrogatorios, desvelando los planes del asesino.

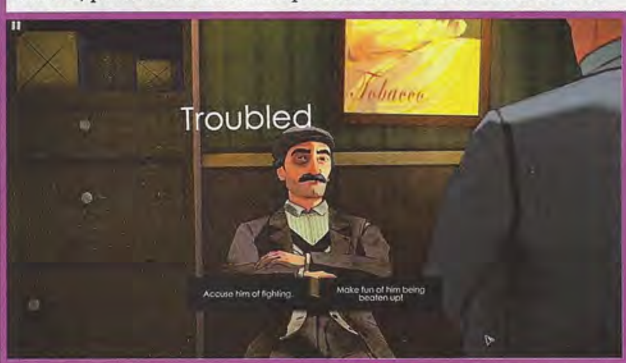
Pero si antes decíamos que el estilo visual es radicalmente diferente en «The ABC Murders», no tienes más que echar un vistazo a las imágenes que hay en estas páginas para descubrir la razón de ese comentario. Y es que el juego de Microïds usará un estilo de dibujo animado en un entorno 3D –siempre manejando al personaje desde una perspectiva externa y general– que podrá explorar con total libertad, para investigar hasta el más pequeño detalle que pue-

> **“Encarna al famoso Hércules Poirot y ayuda a Scotland Yard a capturar al asesino del ABC”**

«The ABC Murders» es una aventura repleta de puzles y enigmas protagonizada por el archifamoso Hércules Poirot, el detective belga creado por Agatha Christie.

Despliega toda tu sagacidad y aprende técnicas detectivescas

Una de las características más interesantes de «The ABC Murders» es el sistema que Microïds ha diseñador pra llevar a cabo los interrogatorios de testigos y sospechosos, mediante la observación de las actitudes de los personajes. Según veamos sus reacciones a algunas preguntas se desplegarán diferentes opciones que nos permitirán llevar el diálogo por diferentes caminos, para así afianzar sospechas o rechazar alternativas.





Los escenarios del juego recrean varias ciudades y parajes de Reino Unido a principios del s. XX. Poirot debe explorarlos.





El entorno de juego se basa en un estilo de dibujos animados, en un 3D real, en el que podemos examinar cualquier pequeño detalle que pueda ser determinante más tarde.

da parecer sospechoso a simple vista. Esta exploración permitirá descubrir pistas y puzles en cualquier rincón, y precisamente estos puzles, como es de esperar, se convertirán en uno de los pilares del diseño de la aventura.

Pregunta y vuelve a preguntar

Como es lógico, en «The ABC Murders» los diálogos y, especialmente, los interrogatorios a sospechosos y testigos será un punto vital en el desarrollo de la aventura. Microïds, en este caso, ha apostado por un sistema que, en ciertos sentido, también recordará a «Crimes & Punishments». Y es que según la actitud del personaje con que charlemos y sus reacciones a nuestras preguntas, podremos llevar la conversación en distintas direcciones. Si vemos que un sospechoso se pone nervioso, podremos apretarle algo para que nos cuenta algún dato importante. Si les apretamos demasiado, quizá se cierren en banda y se nieguen a darnos información. El equilibrio y las astucia de Poirot en sus conversaciones se volverán, de este modo, un elemento clave en la narración.

Toda la historia de «The ABC Murders» se desarrollará en diferentes escenarios del Reino Unido de principios del s. XX, tanto en entornos urbanos –desde el mismo Londres o las oficinas de Scotland Yard– hasta escenarios rurales y de ciudades costeras, buscandop pistas de la identidad y motivos del misterioso asesino.

Como buena adaptación de la novela en que se basa, si has leído la misma seguro que habrá muchos elementos en el juego que reconocerás inmediatamente –y que te servirá para avanzar en el juego–, pero al mismo tiempo el estudio ha querido dar una vuelta de tuerca a muchas de las situaciones de la novela para que no sea tan evidente el camino a seguir para superar la aventura.

Los fans del género estamos deseando ya echarle el guante al nuevo juego de Microïds y disfrutar con el pequeño belga. **A.P.R.**

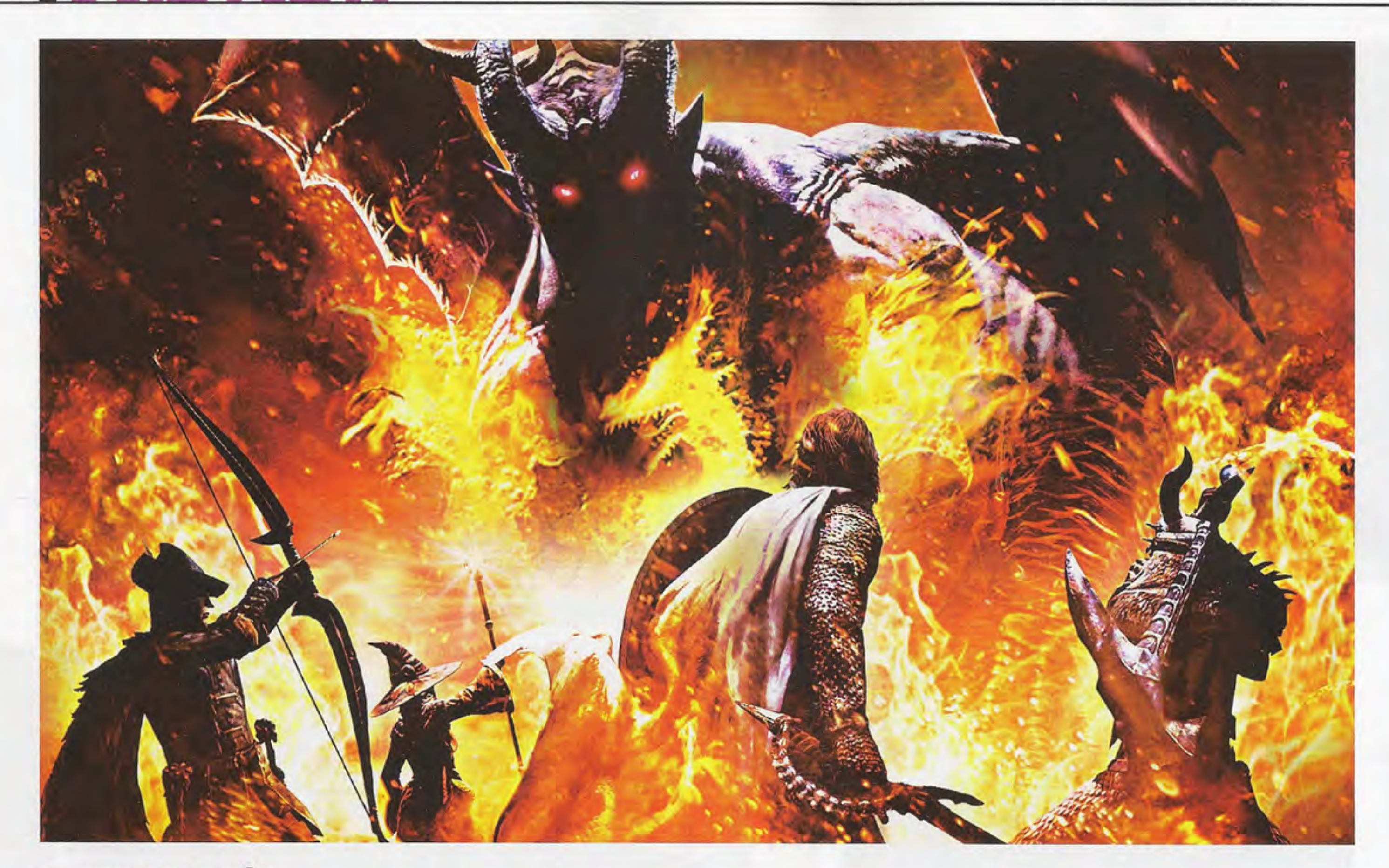




GAME OF THRONES
La adaptación de la serie de TV de más éxito ya está disponible en España y traducida.



KING'S QUEST EP.1
El regreso de una saga veterana en la aventura ha venido con un estilo de dibujo animado.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Acción
- **Estudio/compañía:** Capcom
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Enero de 2016

www.dragonsdogma.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **rol y acción** ambientado en un universo de fantasía medieval.
- Manejarás a **un grupo de cuatro personajes,** el protagonista y tres peones, cuyo estilo de combate podrás definir.
- Combatiremos contra **monstruos y criaturas mitológicas**, como la Hidra o la Quimera.
- Habrá **nueve clases, o vocaciones,** disponibles para diseñar y desarrollar tu personaje.
- Podrás **compartir online tus peones** y sus habilidades.

PRIMERA IMPRESIÓN

Un juego de rol y acción fantástico, plagado de posibilidades y con un estilo directo, dinámico y una enorme libertad de configuración en tu personaje y tus peones.

DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN

¡Contra mitos y leyendas!

Todo arranca con un estruendo y la búsqueda de la bestia a través de unas cuevas. Tus peones van abriendo el camino entre la oscuridad, mientras los primetos ataques de pequeñas criaturas se suceden. La aparición del gigantesco dragón es sólo el preludio de lo que está por venir.

De repente, tras encontrar a unos pocos supervivientes de la anterior expedición, unas enormes puertas se abren a un patio en el que descubrimos a la temible Quimera. Cabeza y cuerpo de león, una cola formada por una cabeza de serpiente y el cuello y la cabeza de una cabra terrible que emergen del lomo de la bestia. Un monstruo dispuestos a devorarnos y acabar con nuestros peones a la vez.

La batalla es brutal, saltos, esquivas, hechizos, bolas de fuego... trepamos por las patas de la bestia y nos arragamos a su pelo mientras lanzamos espadazos para acabar con sus cabezas, una a una. Por fin, tras la épica lucha junto al grupo, el monstruo cae... Y esto, amigo, será simplemente el prólogo de «Dargon's Dogma: Dark Arisen», que en muy pocos días podremos disfrutar en su versión final, para gozarla con un juego de rol y acción de fantasía que promete ofrecernos aventuras impresionantes.

De la consola al PC

«Dragon's Dogma: Dark Arisen» es la adaptación del juego de consola del mismo nombre que Capcom lanzó hace ya tiempo para PS3 Xbox 360. Es algo que notaremos inmediatemente porque su estilo visual podrá parecer algo desfasado, pero no te dejes engañar por las apariencias gráficas. Quizá el título de Capcom no vaya a estar a la última en este sentido, aunque se ha trabajado en la adaptación de texturas de alta resolución y, en líneas generales, esta "obsolescencia" visual se nos olvidará a las pocas horas de juego. Tras probar la primera versión jugable disponible, te aseguramos que el apartado gráfico será lo que menos te importe del juego de Capcom.

Y es que «Dragon's Dogma: Dark Arisen» basa todo su potencial en una cuidada jugabilidad y, sobre todo, en la flexibilidad y opciones de sus sistema de creación y desarrollo de personajes. Y hablamos en plural, sí, porque en el juego contralarás directamente a un

> "Rol y acción de fantasía se unen en una aventura épica en la que combatiremos criaturas míticas"



¡Acción, rol, leyendas, monstruos! «Dragon's Dogma: Dark Arisen» nos embarcará en una gran aventura para recuperar nuestro corazón, arrancado del pecho por un dragón.

Fantasía y mitos para un espectáculo de rol y acción

Aunque la fantasía no es un elemento ajeno al mundo del rol –más bien todo lo contrario–, en «Dragon's Dogma. Dark Arisen» la aparición de algunos grandes enemigos se basa directamente en la mitología clásica, con criaturas conocidas desde hace siglos que ahora veremos cobrar vida, como la Hidra. La Quimera, también, no sólo es uno de los mejores ejemplos sino el primero que combatiremos. Sí, así, para empezar fuerte.





Los comienzos reales de la aventura, tras un trepidante prólogo, nos llevarán a un pueblo costero, donde todo empezará.





¡Coordina a tus peones para la batalla! Hasta tres secundarios -los peones- te seguirán en tu aventura. Podrás darles órdenes o dejarlos a su aire, y la verdad es que la IA promete ser muy buena.

protagonista, en busca del corazón que le arrancó un temible dragón, pero también tendrás la compañía de tus tres peones. Estos personajes forman un grupo, al estilo de muchos JDR, que podrás configurar a tu gusto, hasta el detalle, en sus habilidades.

El toque nipón

La personalización de todos y cada uno de los miembros de tu grupo será realmente importante para combatir a ciertos enemigos, especialmente esas criatura mitológicas enormes. La magia, los diferentes tipos de arma, las clases, las habilidades especiales... Será tan relevante este apartado que incluso podrás compartir a tus peones online, o tomar prestados los de un amigo.

Este diseño te recordará en cierto modo –como otros detalles del juego– al genial «Dark Souls», aunque el juego de Capcom será mucho más directo, menos sombrío y, desde luego, no tan infernalmente difícil, aunque la aventura será realmente épica.

Los diseños de escenarios, la cantidad enorme de personajes secundarios con los que charlar y de los que aceptar misiones –incluyendo las de los tablones públicos en las tabernas y similares– también es típico de muchos otros juegos del género, así como la habilidad de tus peones para luchar a su aire o recibir órdenes sencillas y específicas de tu parte, para coordinar ataques en las batallas más complejas.

Un mundo enorme

El mundo de juego de «Dragon's Dogam: Dark Arisen» será, además, enorme. Tan es así que el mapa del juego se dividirá en secciones locales, regionales y de mundo completo, para no perder detalle al explorar cada área. Las mismas áreas locales –como la aldea del inicio– serán ya de buen tamaño y repletas de rincones que investigar. En definitiva, si eres fan del género, querrás darle una oportunidad a un JDR diferente, que promete ofrecer horas y horas de diversión. **A.C.G.**

SE PARECE A...



DARK SOULS II

El ambiente fantástico medieval, arropado por criaturas míticas, es uno de sus puntos en común.



PILLARS OF ETERNITY

Como en el juego de Obsidian manejaremos un grupo de personajes que nos acompañen.



DARK SOULS III

- **Género:** Rol/Acción
- **Estudio/compañía:** From Software/Bandai Namco
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 12 de Abril de 2016

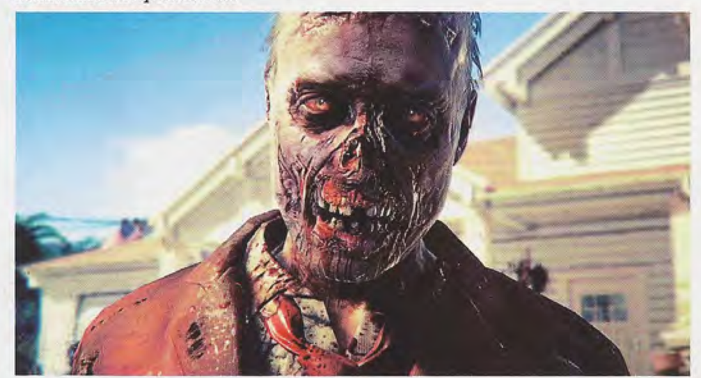
www.darksouls3.com/es

El nuevo bebé de Hidetaka Miyazaki llegará a nosotros recién comenzada la primavera. Los detalles sobre la historia y desarrollo de la nueva entrega de la saga siguen siendo aún secretos, en gran medida, aunque la misma web del juego va poco a poco añadiendo noticias, desde la presentación de las tres ediciones especiales del juego a nuevas imágenes y vídeos. En todo caso, la esencia de acción y rol de ambientación medieval/sobrenatural seguirá dominando las miles de veces que moriremos, a buen seguro.

DEAD ISLAND 2

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** Por confirmar/Deep Silver
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** Por Confirmar

deadisland2.deepsilver.com

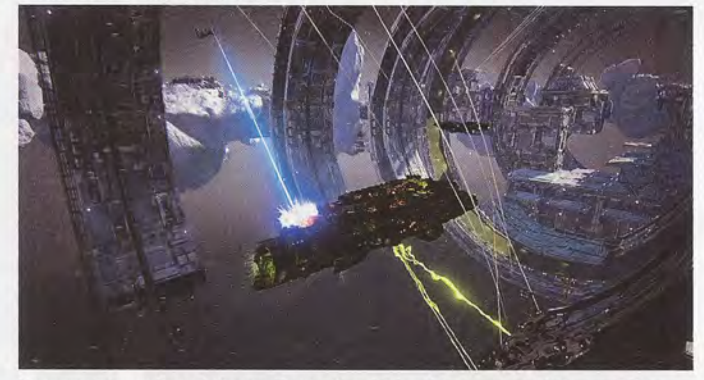


¿Está «Dead Island 2» muerto o vivo? ¿Lo están sus protagonistas zombis? Ambos, juego y personajes, parecen estar en esa misma situación de muertos vivientes. La cancelación hace meses del desarrollo del juego por parte de Deep Silver, dejando fuera del mismo a Yager, fue algo bastante impactante, pero el editor asegura que el juego sigue estando en sus previsiones. ¿Quizá para 2016?

DREADNOUGHT

- **Género:** Simulación/Acción
- **Estudio/compañía:** Yager/Grey Box
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** 2016

www.greybox.com/dreadnought



Yager quizá perdiera el desarrollo de «Dead Island 2», pero continúa con el de «Dreadnought» -previsto para el nuevo año, aunque sin confirmar el momento preciso-, su combinación de juego de simulación y acción espacial, en la que comandaremos enormes naves desde las que trazar estrategias bélicas en batallas épicas de escala masiva. Su subtítulo es "size matters", casi nada...

THE DIVISION

- **Género:** Acción/Aventura (multijugador)
- **Estudio/compañía:** Massive Entertainment/Ubisoft
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Marzo de 2016

thedivisiongame.com

El apocalipsis de «The Division» no viene de una catástrofe nuclear, sino por una epidemia que en pocos días arrasa Nueva York y deja sin recursos, comida ni agua a sus habitantes. El caos siguiente obliga a la activación de "The Division", una unidad secreta de agentes tácticos, entrenados para actuar sin recibir órdenes y sin mando central, para salvar a la sociedad.

El mundo de «The Division» es realista, abierto, enorme, desafiante y, tras múltiples avatares en su diseño y desarrollo, por fin podremos disfrutarlo la próxima primavera.



THE BARD'S TALE IV

- **Género:** Rol/Aventura
- **Estudio/compañía:** InXile
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** Otoño de 2017

bardstale.inxile-entertainment.com

Uno de los grandes clásicos del rol más irreverente, como a buen seguro lo recordarán los jugadores más veteranos, empezó a forjar su regreso en este 2015 que ya hemos agotado. El 30 aniversario del lanzamiento del título original fue lo que decidió a InXile a afrontar la existosa campaña de Kickstarter con la que comenzó la idea del regreso. Aún queda mucho para volver a encarnar al deslenguado bardo, pero el estudio va actualizando poco a poco las noticias sobre el desarrollo e informando a la comunidad con las noticias de su web.



PARAGON

- **Género:** MOBA ■ **Estudio/compañía:** Epic Games
- **Idioma:** Por confirmar ■ **Fecha prevista:** Primavera de 2016 (acceso anticipado)

www.epicgames.com/paragon



El gran misterio del nuevo juego en desarrollo de Epic Games -creadores de «Unreal» y de la tecnología gráfica del mismo nombre, tan popular hoy- se desveló hace escasos días. «Paragon» empezó su halo de misterio presentando a los modelos de los personajes principales, para acabar dándose a conocer como un MOBA de 5v5, basado en un complejo sistema de cartas.

SEBASTIEN LOEB RALLY EVO

- **Género:** Velocidad ■ **Estudio/compañía:** Milestone/Bandai Namco
- **Idioma:** Español ■ **Fecha prevista:** 29 de Enero de 2016

sebastienloebrallyevo.com



Más de 50 coches, de 300 km de trazados sinuosos, todo tipo de condiciones climáticas, 10 modos de juegos diferentes y mucho más es lo que los fans de los juegos de rallies podremos disfrutar a finales del mes de enero. El nuevo título de Milestone, según sus responsables, será el más realista título del género, fruto de la experiencia acumulada por el estudio italiano durante sus 20 años de vida.



MASS EFFECT ANDROMEDA

- **Género:** Rol/Acción
- **Estudio/compañía:** BioWare/EA
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Finales de 2016

www.masseffect.com

El último y misterioso tráiler de «Mass Effect Andromeda» no tiene nada que envidiar al primero con el que se desveló oficialmente el título en la pasada edición del E3. Es decir, apenas cuenta nada, pero la frase de despedida del Comandante Shepard y la presentación de una nave inédita que debe proseguir la labor de la Normandy y del ya difunto héroe -¿verdad?- de la trilogía original ha sido suficiente para excitar los ánimos de la legión de fans de la saga de BioWare. Eso sí, tendremos que aplacar los mismos hasta dentro de un año.



¡Los imprescindibles del nuevo año!

LOS JUEGOS PARA EL 2016

Aún no hemos comenzado a disfrutar del nuevo año, pero ya estamos apuntando en nuestra lista de deseados los juegos que nos harán soñar los próximos meses.

Acción, estrategia, rol, simulación... Apenas acabamos de dejar atrás 2015 cuando los grandes títulos del año recién nacido empiezan a asomar y convertirse en objeto de deseo de los jugadores de medio mundo. No hay género sin representante destacado en los próximos doce meses, ni jugador que no vaya a encontrar un título que se convierta en su objetivo en el año que acaba de comenzar.

En las siguientes páginas hemos querido recopilar algunos de los juegos más relevantes que harán su aparición en esta temporada, aunque estamos seguros de que dentro de poco habrá que actualizar esta selección, pues empezarán a anunciarse juegos de los que aún no hemos tenido noticias. Sin embargo, no creemos que esto quite importancia a los juegos que hemos reunido aquí. Todos ellos son importantes y algunos han sido retrasados a 2016 tras mucho tiempo esperándolos. Algunos no se van a ir más lejos del primer trimestre, con lo que estaremos disfrutando de ellos en breve, pero hay algo que va a marcar el próximo año, como podrás comprobar al revisar los títulos que hemos seleccionado: la competición.

Los eSports se están volviendo cada vez más importantes para las compañías, y muchos de los grandes juegos de este nuevo año están orientados en su diseño a esta competición, en distintos géneros, desde deportivos a la acción, la estrategia, etc.

Además, 2016 marcará el regreso de algunas sagas veteranas y carismáticas en distintos géneros, incluyendo auténticas leyendas como «Doom», «Mirror's Edge», «Hitman» y otras.

La nueva temporada de juegos acaba de empezar y te invitamos a que te apuntes los títulos que no te puedes perder en los próximos meses.

BATTLEBORN

- **Género:** Acción Multijugador
- **Estudio/compañía:** Gearbox/2K Games
- **Fecha prevista:** 3 de Mayo de 2016
- **Web:** *battleborn.com*

La experiencia que Gearbox ha acumulado durante años de desarrollos en el mundo de la acción se pone al servicio de su primer universo original en mucho tiempo, con la creación de los personajes y el diseño de acción de «Battleborn», un título multijugador que pretende abrir brecha en el mundo de los eSports, al tiempo que convertirse en referencia para el género. Modo Historia para jugar en solitario o de forma cooperativa, modos multijugador 5v5 con tras opciones disponibles –incursión, captura y fusión–, cinco facciones diferentes, un sistema constante de progreso y evolución, y unos héroes con 10 niveles de experiencia, cada uno dotado de un estilo y habilidades únicas, hacen de «Battleborn» un juego que puede convertirse en uno de los más destacados no sólo de 2016, sino en una referencia para el futuro del género.









DARK SOULS III

- **Género:** Rol / Acción
- **Estudio/compañía:** From Software / Bandai Namco
- **Fecha prevista:** 12 de Abril de 2016
- **Web:** *www.darksouls3.com/es*

El regreso al mundo sobrenatural de «Dark Souls» está un poco más cerca de lo que imaginábamos. La confirmación del lanzamiento del nuevo título de Miyazaki para los inicios de la próxima primavera ha sido una noticia celebrada por todos los fans de la saga de From Software. El universo de Artorias, los huecos y la muerte constante –sin duda, la piedra angular del diseño de la acción– nos volverán a desafiar con sus múltiples peligros y enemigos de tamaño descomunal. Por suerte, el multiverso online de «Dark Souls III» volverá a ser uno de los apoyos que podremos usar para triunfar en la lucha –siempre y cuando contemos con almas bondadosas que nos echen una mano si es necesario, claro–. «Dark Souls III» está llamado a ser uno de los grandes del nuevo año.

Y ADEMÁS...



DISHONORED 2

El nuevo juego de Arkane y Bethesda volverá a ofrecernos un majestuoso mundo que explorar y en el que la semilla de Corvo, en forma de libertad de acción y exploración, nos permitirá disfrutar de uno de los universos más increíbles en PC.



FABLE LEGENDS

El mundo de «Fable» se convierte en un entorno donde la acción cooperativa, los entornos abiertos y la magia se dan la mano, en uno de los primeros títulos con los que Microsoft quiere hacer de Windows 10 el S.O. para juegos que los fans estamos esperando.

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Género: Acción / Rol **Estudio/compañía:** Eidos Montreal / Square Enix **Fecha prevista:** 23 de Agosto de 2016 **Web:** *www.deusex.com*

Otro de los grandes deseados del nuevo año se ha retrasado nada menos que seis meses. Eidos ha preferido esperar para pulir el desarrollo de «Mankind Divided» y ofrecer una versión más fiel al objetivo de mostrar adecuadamente el futuro del rol y la acción de la veterana saga «Deus Ex». El nuevo Adam Jensen –al que el propio estudio califica como un personaje 2.0– nos mostrará un universo de aumentos cibernéticos, armas y tecnología como no se ha visto hasta ahora en la saga. De nuevo, la libertad de acción, eligiendo entre la confrontación y el sigilo, y haciendo uso extensivo de habilidades sociales, técnicas, bélicas, etc. estará a nuestra disposición para disfrutar de una experiencia futurista excepcional. Es, seguramente, uno de los títulos destinados a convertirse en juego del año. Veremos lo que nos depara el verano...







DOOM

Género: Acción
Estudio/compañía: Id Software / Bethesda
Fecha prevista: Primavera de 2016
Web: *www.doom.com/es-es*

El clásico entre los clásicos estará de vuelta la próxima primavera tras ser uno de los títulos más esquivos en descubrir su diseño de acción de los últimos meses. Id y Bethesda han guardado bajo siete llaves los secretos del infierno de «Doom», que pretende reiniciar la legendaria saga con un juego que nos llevará de vueltan a Marte y las profundidades del Averno, haciendo gala de aquello que ha definido su esencia durante dos décadas: la genuina alegría de matar monstruos. «Doom», por ahora, no ha estado más que disponible en forma de alfa cerrada con una limitación absoluta de armas, modos de juego y escenarios, pero en breve se abrirá la beta a todos aquellos que compraron «Wolfenstein The New Order», para empezar a comprobar las bondades de la nueva invasión demoníaca.

Y ADEMÁS...



FAR CRY PRIMAL

Los mundos abiertos de acción de «Far Cry» viajan en el tiempo, llevándonos a un entorno prehistórico en que combatiremos a feroces bestias y hallaremos tribus en las que la tecnología más innovadora es el arco y la flecha. ¡Sorprendente!



FOR HONOR

¿Es posible innovar en el mundo de la acción, con combates cuerpo a cuerpo nunca vistos? Sí, y Ubisoft tiene la prueba en «For Honor», un juego ambientado en la Edad Media donde combatiremos por equipos con tres facciones diferentes.

MIRROR'S EDGE: CATALYST

- **Género:** Acción / Aventura
- **Estudio/compañía:** DICE / EA
- **Fecha prevista:** 26 de Mayo de 2016
- **Web:** *www.mirrorsedge.com/es_ES*





El regreso de Faith es otro de los más demorados en el panorama de los juegos en desarrollo anunciados, hace ya, más de año y medio. Esta "precuela" de «Mirror's Edge» nos desvelará los orígenes de su carismática protagonista en la ciudad abierta de Glass, en la que podremos desplegar nuestras habilidades de "parkour", explorando y combatiendo contra la opresión. La ausencia de armas y la rapidez de reflejos se convierten en uno de los puntos distintivos de la acción de «Mirror's Edge Catalyst», aunque la velocidad y la lucha no serán los únicos objetivos de Faith. Entre otros también tendremos que piratear vallas publicitarias que muestren nuestra etiqueta de corredor, en lugar de la propaganda corporativa, y convertirnos en catalizadores de un cambio de conciencia, luchando contra Kruger y su poderoso Conglomerado.

OVERWATCH

- **Género:** Acción Multijugador
- **Estudio/compañía:** Blizzard / Activision Blizzard
- **Fecha prevista:** 21 de junio de 2016
- **Web:** *eu.battle.net/overwatch/es*

La decisión de Blizzard de meterse en un género que hasta ahora no había tocado, la acción multijugador, nos dejó a todos sorprendidos, pero tras haber probado la beta de «OverWatch» nos quedamos convencidos de que, una vez más, el estudio está a punto de marcar un punto de inflexión en dicho género. Las partidas de «OverWatch» son vertiginosas, y su diseño de personajes, claramente divididos en especializaciones pensadas para equilibrar tácticas de equipo, apuntan a una variedad espectacular. Claramente orientado a la competición en eSports, «OverWatch» es la esencia del estilo de Blizzard en cuanto a diseño: escoger fórmulas de éxito y depurarlas en su jugabilidad para hacerlas accesibles a jugadores de todo tipo. La lucha comienza el próximo verano.









HITMAN

47 volverá en 2016 con una nueva aventura que pretende reiniciar el universo «Hitman», con más flexibilidad, libertad de acción y peligros que afrontar. El asesino más despiadado del software promete traernos desafíos como no hemos visto en la saga.



HOMEFRONT THE REVOLUTION

Iniciado por Crytek y ahora continuado por Deep Silver, el regreso de «Homefront» nos lleva a combatir la invasión norcoreana de unos Estados Unidos ya conquistados. Pero la resistencia se alzará contra el invasor.

THE DIVISION

Género: Acción Multijugador
Estudio/compañía: Massive / Ubisoft
Fecha prevista: 8 de Marzo de 2016
Web: *tomclancy-thedivision.ubi.com/game/es-es/home*

Retrasos y más retrasos han marcado el desarrollo del esperadísimo «The Division», un vistazo realmente innovador al universo de Tom Clancy donde el conflicto no viene marcado por las guerras modernas, sino por una epidemia que asola la ciudad de Nueva York y parece condenar a la humanidad a una era de oscuridad. La activación de los agentes de "La División", encargado de mantener el orden en momentos de caos social total, es la excusa con la que Massive plena ofrecermos un mundo abierto multijugador y persistente en que la tecnología juega un papel protagonista. Explorar los recovecos de un Manhattan asolado y coordinar nuestras acciones con amigos mientras cumplimos misiones de lo más diversos serán algunos de los objetivos que tendremos que marcarnos a partir del próximo mes de marzo.



TOTAL WAR: WARHAMMER

Género: Estrategia **Estudio/compañía:** Creative Assembly / SEGA **Fecha prevista:** 28 de Abril de 2016 **Web:** *www.totalwar.com/warhammer*

El universo más popular en estrategia bñelica en PC se une al universo más popular de juegos de rol de fantasía de mesa. El largamen te esperado «Total War Warhammer» llegará la próxima primavera para aportar un nuevo punto de vista a ambos universos, sorprendiendo a los fans de uno y otro. Los veteranos jugadores de «Total War» se verán abocados a abrir su mente y sus habituales tácticas a un mundo de juego renovado donde, por vez primera, podremos manejar unidades aéreas –mecánicas y míticas–, controlaremos poderes mágicos y, más allá del habitual contexto histórico de la saga, tendremos que habituarnos a utilizar recursos y poderes de forma inédita, en un mundo de juego totalmente original. Prepárate para entrar en una batalla que no olvidarás fácilmente.





Y ADEMÁS...



MASS EFFECT ANDROMEDA

El esperado y deseado nuevo título de la legendaria saga de BioWare sigue siendo un gran misterio. Más allá de Shepard y la Normandy, el nuevo universo «Mass Effect» está llamado a sorprender a propios y extraños.



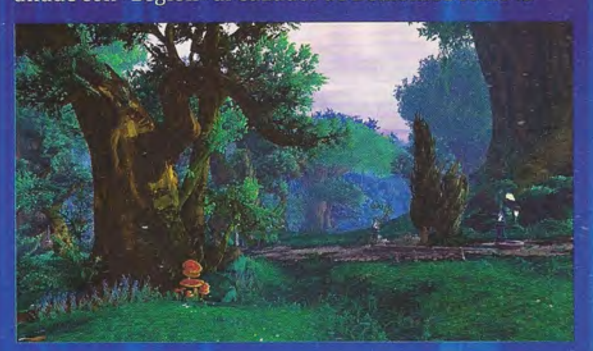
SONG OF HORROR

Bajo la batutra de BadLand Indie llegará hasta nosotros este año «Song of Horror», un survival de Protocol Games donde morir será la tónica en un entorno sobrenatural repleto de peligros y desafíos. Un estilo diferente de aventura para los fans.

WORLD OF WARCRAFT: LEGION

Género: MMORPG **Estudio/compañía:** Blizzard / Activision Blizzard **Fecha prevista:** Septiembre de 2016 **Web:** *eu.battle.net/wow/es/legion*

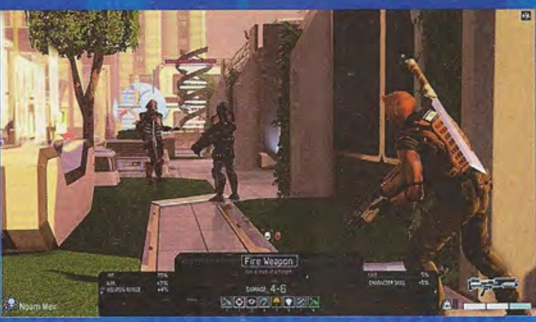
Blizzard no ha puesto punto y final al universo online más popular de la historia de los MMO. Cuando creíamos que «World of Warcraft» ya había dicho su última palabra, el anuncio de «Legion» nos dejó a todos esperando lo inesperado. Nuevas áreas por explorar, nuevos peligros que afrontar, nuevos desafíos que superar y nuevas clases para dominar. Blizzard añade con «Legion« al Cazador de Demonios como la nueva clase cuerpo a cuerpo dotada de una movilidad sobrenatural y la habilidad de adoptar formas infernales. Además, tenemos nuevas armas y artefactos anuestra disposición, el continente de las Islas Abruptas para explorar, la opción de subir hasta el nivel 100 y un nuevo sistema de lucha PvP, para disfrutar a lo grande en arenas y campos de batalla. La vuelta a Azeroth está prevista para finales del próximo verano.













XCOM 2

Género: Estrategia
Estudio/compañía: Firaxis / 2K Games
Fecha prevista: 5 de Febrero de 2016
Web: *xcom.com*

Firaxis ha vuelta a dar una nueva vuelta de tuerca al diseño de «XCOM» con nuevos personajes, más opciones de personalización –en armas y soldados– , un entorno más interactivo –que puede ser destruido en su totalidad, a tenor de las declaraciones de los responsables del juego– y más opciones tácticas que nunca para jugar como queramos y combatir la colonización alienígena de la Tierra, tras la derrota de las fuerzas de XCOM en los juegos anteriores. De nuevo, Firaxis pretende sentarnos ante el PC y tenernos pegados a la silla con un diseño de acción por turnos tan pulido y flexible que seguiremos pidiendo un turno más incluso cuando veamos que ya no hay escapatoria posible a los ataques alienígenas. ¿Estás dispuesto a combatir la invasión? Ahora el desafío es aún mayor.



STAR CITIZEN

El mastodóntico proyecto de Chris Roberts y su estudio para devolver la esencia de «Wing Commander» al s. XXI, cuenta ya con la participación de estrellas míticas del cine como Mark Hamill -en su segunda colaboración con el desarrollador.



THE GUEST

El juego del joven estudio indie Team Gotham llegará en la primera mitad del año a nuestros discos duros. Una aventura jugada en primera persona y repleta de enigams y puzles, que pondrán a prueba nuestra imaginación e inventiva.















GAMERGY DE INVIERNO 2015

La fiebre del gaming



Con una afluencia de público enorme que rondó los 30.000 visitantes, una mayor amplitud en la oferta de entretenimiento y torneos de eSports –cuyas retransmisiones online siguieron casi 300.000 espectadores– la cuarta edición de Gamergy se ha confirmado como el festival referencia para los aficionados a los videojuegos en España. Durante los días 4 a 6 de Diciembre, IFEMA fue la sede de una cita ineludible para los apasionados del deporte electrónico, sin duda, pero también supuso un encuentro de toda la comunidad del gaming.

La agenda de la Gamergy de invierno 2015 estuvo repleta de actividades abiertas al público, con sesiones para jugar novedades en PC y consolsa, juegos de mesa, tiendas de artículos para jugones y fans, partidas en las recreativas de ArcadeMadrid, exhibiciones de artistas gráficos, cosplay, Youtubers y múltiples torneos abiertos de videojuegos... Y finalmente, lo más emocionante, las finales de la LVP. ¡Una gran fiesta para todos!
www.gamergy.es



LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LIGA DE VIDEOJUEGOS PROFESIONAL

LVP
Si quieres seguir en directo los enfrentamientos más disputados de la liga más popular en España, no dejes de pasar por la web de la LVP. También hay torneos diarias.
Web: *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*



ESL - SPAIN
La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios. Puedes seguirla en los enlaces que te indicamos aquí.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*

SocialNAT
Gamesocialcenter

SOCIALNAT
El crecimiento de la liga española de eSports SocialNAT es meteórico. Acude a su red para participar en torneos o seguir en directo las finales más emocionantes.
Web: *www.socialnat.com*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/socialnat*



OGSERIES UNIVERSITY
La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos. Actualmente suma equipos de un total de 16 centros universitarios de toda España.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*



SALÓN DE LA FAMA

Dedicamos este espacio a reconocer las hazañas de los ganadores en las finales de eSports disputadas en Gamergy.

LOS CAMPEONES DE LA LVP FINALCUP 9



Gamergy se despidió a lo grande con la celebración de las esperadas finales de la LVP, contempladas por multitud de asistentes *in situ* y aún por más seguidores en directo vía streaming, 289.000 en total. Esto supone un 40% más de espectadores que en la edición anterior. No en vano, la Final Cup se ha convertido, en el más importante evento español de deportes electrónicos. Emoción, rivalidad a tope, remontadas, goleadas...

Para empezar, hay que distinguir Giants Gaming como el máximo triunfador de la Final Cup 9. Logrando un doblete –y repitiendo éxitos de anteriores ediciones– está claro que sigue siendo el equipo más en forma del panorama de eSports nacional. Los chicos de Giants Gaming son los vigentes campeones de «Call of Duty: Black Ops III» y «League of Legends», títulos que, para mayor gloria del equipo, son los más disputados de las ligas de eSports. ¡Enhorabuena muchachos! Además, Carlos Pereiras "Lgend", integrante de Giants, ha logrado el imponente hito de alzarse con 5 campeonatos de la LVP.

Alta competición

La de «League of Legends», el popular MOBA de Riot Games, fue la final más igualada, y es que además de los premios, este año sumaba un pase directo al clasificatorio de la Challenger Series. Con un encuentro al mejor de 5 partidas, Giants Gaming conseguía vencer frente a CooLife por 3 a 1.

Con la máxima expectación, en «Counter-Strike: Global Offensive» los chicos de gBots lograron imponerse por 2-0 a x6tence.

Individualmente, David Soriano, de Infinity, venció el torneo de «FIFA15»; y en «HearthStone» Mario Lorente, de Baskonia Atlantis, demostró ser un maestro del juego de cartas de Blizzard. Todos ellos ya están preparando nuevos retos... Mientras llegan, no dejes de pasar por la LVP para ver los detalles de la Final Cup 9: *www.lvp.es*



LOS GANADORES

¡Entre los triunfadores de la Final Cup 9, Giants consiguió dos campeonatos!



BLACK OPS III: Giants



CS GLOBAL OFFENSIVE: gBots



FIFA 16: David Soriano



HEARTHSTONE: Mario Lorente



LEAGUE OF LEGENDS: Giants

ÚLTIMA HORA



EA PONE EN MARCHA UNA DIVISIÓN DE ESPORTS

Peter Moore estará al frente de la nueva división de eSports de Electronic Arts, CGD (Competitive Gaming Division). Contemplará los títulos de EA Sports, «Battlefield» y más. *www.ea.com/news/*

PESLEAGUE
PRO EVOLUTION SOCCER

LA LIGA PES DE 2015 / 2016

Konami emprende la nueva temporada liguera de «PES 2016» con nuevos premios y retos. El 28 de mayo tendrá lugar la Final de la UEFA eSports, coincidiendo con la final real en Milán.



ESL PRESENTA UNA NUEVA ESL MASTERS ESPAÑA

ESL confirma que, después de dos años, volverán las míticas finales presenciales de la ESL Pro Series: las ESL Masters España. Se centrarán en «LoL» y «CS: Global Offensive». *play.eslgaming.com*



TACTICAL OPERATIONS ESL EN MARCHA

Desde el 6 de diciembre, los jugadores de «Metal Gear Online» se dispuntan los 12000 € de premio, el reloj Wired Seiko "Digiborg" MGSV: TPP y el skater Theotis Beasley. ¿Quién se lo llevará? *play.eslgaming.com*

ESL ONE COLOGNE VOLVERÁ EN 2016

El evento de «CS: Global Offensive» más grande del mundo confirma su regreso al LANXESS Arena de Colonia con 250.000 $ en premios los días 8 a 10 de julio de 2016. *play.eslgaming.com*

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Saquear costas remotas y honrar a los dioses luchando no basta para entrar en el Valhalla... Pero desde las puertas de Asgard un paciente vikingo puede conseguirlo en este desafío de Funatics. ¿Has sido destructivo? ¡Pues ahora tendrás que construir!

VALHALLA HILLS

¡Lo que exigen los dioses!

Género: Estrategia **Idioma:** Inglés (voces) Castellano (textos) **Estudio:** Funatics Software **Disponible:** Steam, GOG **Precio:** 29,99 € **Web:** *www.valhalla-hills.com*
INTERÉS:



Todos relacionamos a los antiguos pueblos vikingos con la conquista y el saqueo de costas, pero sus asentamientos requirieron audaces esfuerzos pioneros y gran una capacidad emprendedora. De eso va, precisamente, «Valhalla Hills», de levantar una civilización. Aunque no en un remoto territorio, sino a los pies del monte Valhalla, que viene a ser la "tierra prometida" dentro de la mitología escandinava.

Diversión seria

Pese al tono cómico de «Valhalla Hills» –evidente en el diseño artístico y en la narración del juego– se trata de un desafío de estratégica rigurosa, al estilo de series clásicas como «Cultures» y, especialmente, «The Settlers». No obstante, en el juego de Funatics, ciertos aspectos han sido simplificados para que podamos concentrarnos en las necesidades de nuestro asentamiento. Una campaña en misiones y una generación de mapas procedural hace muy variable –quizá demasiado– el nivel de dificultad del juego, pero...¡Eh, eres un vikingo! Muy recomendable para los amantes de la gestión.



El proyecto, nacido como *indie* ha sido auspiciado en su fase comercial por Daedalic Entertainment.



Eres Leko, hijo de Odín, y dios de la construcción. Y sólo ahora, tus habilidades serán valoradas por el pueblo.



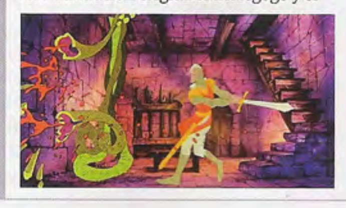
A medida que superes una misión se abrirán nuevos portales que te acercarán al ansiado Valhalla.

EN CAMPAÑA

LA PELÍCULA DE «DRAGON'S LAIR»

Los veteranos Don Bluth y Gary Goldman vuelven a la carga con una nueva campaña de financiación que busca llevar a la gran pantalla el clásico «Dragon's Lair». Esta vez, la plataforma de financiación elegida es Indiegogo y el objetivo es de 250.000 $ que, al cierre de esta redacción, están a punto de conseguir. La campaña finaliza a mediados de Enero y, si quieres participar, la contribución mínima recompensada es de 50$.

Web: www.donbluth.com





EL JUEGO DE "VIERNES 13"

No hay quien acabe con Jason, el terrorífico enmascarado de "Viernes 13". Además de sumarse como nuevo personaje a «Mortal Kombat X», Jason también protagonizará su propio videojuego «Friday the 13th: The Game»: El proyecto, emprendido por Gun Media e Illfonic, ha recaudado más de 800.000 $ en pocas semanas, y consistirá en un juego de acción asimétrica («Evolve») que enfrentará a Jason contra siete posibles víctimas. Está previsto para el próximo otoño.

facebook.com/Fridaythe13thGame



Mientras transcurren las navidades, hemos ido viendo aparecer los últimos juegos que contamos entre los grandes esperados de 2015. Pero como bien sabes, tú que pasas por aquí, no siempre los más grandes son los mejores... Al menos, no son lo único a lo que merece la pena prestarle atención. Para nuestra sección *indie* este mes nos hemos dejado en el tintero, algunos títulos interesantes, pero te aseguramos que la selección definitiva, con los que sí comentamos, no tiene desperdicio. ¡Juegazos!

Continuamos nuestro repaso a los títulos de distribución digital con interesantes proyectos en marcha, novedades entre los juegos online y un apartado de artículos de colección que deberías evitar si aún te quedan ahorros y quieres conservarlos.

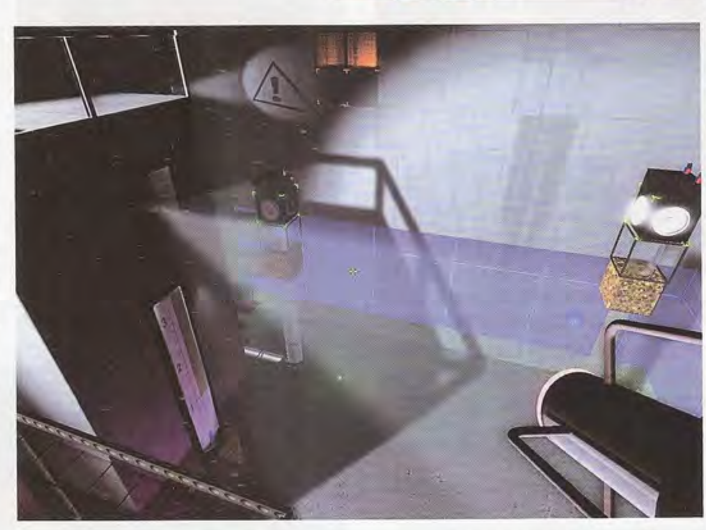
ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

ENTROPY RISING

Desafíos de física en primera persona para volverse loco

■ **Género:** Puzles ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio:** Autotivity Entertainment
■ **Disponible:** Steam ■ **Precio:** 7,99 € ■ **Web:** *www.entropy-rising.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Campos gravitatorios, ondas electromagnéticas fuego, agua, ácido y hasta un tiempo relativo y muy flexible... ¿Te imaginas poder alterar las fuerzas de la naturaleza para resolver puzles? Sea lo que sea lo que te imagines, en «Entropy Rising» lo verás superado. Si te lo pasaste en grande con el dispositivo del genial «Portal», prepárate para más de lo mismo pero multiplicando los factores en juego. Eso sí, deberás estar dispuesto a poner tu mente a prueba, porque la dificultad irá creciendo a lo largo de 33 niveles. Recientemente, además, el juego ha añadido un editor de mapas... ¡Hale, a romperse el coco!



THE FALL OF THE DUNGEON GUARDIANS

Una lección canónica de rol clásico

■ **Género:** Rol / Estrategia ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio:** Mana Games
■ **Disponible:** Steam / ManaGames.com ■ **Precio:** 19,99 €
■ **Web:** *www.managames.com/DungeonGuardians* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■



Si hay algo bueno de encontrarse un juego que prescinde de la más genuina originalidad, es que vas a entender enseguida su mecánica. Con decir que «The Fall of the Dungeon Guardians» es un JDR del estilo de «Legend of Grimrock» muchos aficionados se harán una idea. Pero si no es tu caso, baste con decir que el indie de Mana Games que nos ocupa es un soberbio juego de rol clásico, basado en movimientos por turnos, con gigantescas mazmorras e infinidad de misterios, secretos, enemigos y puzles lógicos. Enorme y muy bien equilibrado, es de lo mejor del rol de la vieja escuela.

PIXELMANÍA

DAYS UNDER CUSTODY



¿Quieres jugar una encantadora aventurilla de investigación? Abraham Careola, autor de este indie minimalista inspirado en el pixel-art, nos sorprende con un cautivador juego te misterio. Sólo cuesta 4,99 €.
■ *store.steampowered.com*

HEROES NEVER LOSE



Si llenásemos una coctelera mágica con un viejo juego de lucha, un «Worms» y «Tetris» no saldría algo como «Heroes Never Loose». Pero aquí la magia la ha puesto Magic Pants y nos la brinda por 8,99 €.
■ *www.heroesneverlose.com*

ONE MORE DUNGEON



¿Te enloquece la acción pixelada de los shooters clásicos? Pues date un atracón con este inagotable *roguelike* de Stately Snail, que es mucho más saludable que el turrón y los langostinos, y sólo cuesta 4,99 €.
■ *statelysnail.com*

VORTEX ATTACK



No temas rascarte el bolsillo y no encontrar una moneda de 25 Pts para seguir la partida. «Vortex Attack» es un vertiginoso arcade heredero de clásicos de recreativa como «Galaga», pero con partidas infinitas por 4,99 €.
■ *www.vortexattack.com*

Aunque la ambiciosa obra «Heart&Slash» salió hace casi un año y permanece aún en desarrollo, sus creadores han dado ya por completado el contenido del juego, lo que supone una excelente oportunidad para dejar que su protagonista te robe el corazón.

HEART&SLASH

El corazón del androide guerrero

Género: Acción **Idioma:** Castellano (textos) **Estudio:** AHEARTFULOFGAMES **Disponible:** Noviembre de 2015 (contenido completo) **Precio:** 22,99 € **Web:** *www.aheartfulofgames.com* **INTERÉS:**

A medio camino, entre Bilbao y Madrid, los estudios de AHEARTFULLOFGAMES llevan meses perfeccionando su ópera prima, al tiempo que cosechan favorables críticas por todo el mundo. Toavía queda trabajo por hacer, pero el modesto estudio ha ido corrigiendo las imperfecciones en el desarollo y podemos decirte, sin temor a una decepción, que en «Heart&Slash» encontrarás una fuente casi inagotable de divertida acción retro, dura y trepidante, pero con una frescura inusual gracias al entrañable robot que protagoniza el juego.

Inocencia intacta

Las máquinas son todo lo que queda de la civilización humana y "Heart" es un ingenuo robot que lucha por escapar al control de los Controles de Calidad (QuAsSy). Mientras lucha con los robots que salen a su paso, puede explorar tres mundos con mapas de generación aleatoria. Mientras tanto, tras cada victoria, podra equiparse con armas y nuevos módulos. Hay más de un centenar de mejoras diferentes, así que la personalización está asegurada. ¡Adictivo a tope!



Los coloridos escenarios evocan los dibujos animados y el pixel-art, mostrándose ricos y variados gracias a excelentes rutinas de generación procedural.

DEMOS

SONG OF HORROR



La campaña de ProtocolGames por fin ha conseguido los fondos y su aventura de terror verá la luz con el apoyo de Badlandindie si todo va bien en 2017. Para celebrarlo puedes tomarte la demo como aperitivo.
www.songsofhorror.com

INDIVISIBLE PROTOTYPE DEMO



Mientras el proyecto de Lab Zero Games sigue en marcha, podemos ya disfrutar de un pequeño prototipo de lo nuevo de los creadores de «SkullGirls», una aventura de acción y plataformas de inspiración oriental.
indivisiblegame.com

JET RACING EXTREME



Aunque este desafío de velocidad de SRJ Studio está disponible como acceso anticipado desde julio, la demo se ha estrenado hace pocas semanas. Es sencillo, poco exigente y la sensación de velocidad es brutal.
jrex.srj-studio.com

DIARIO DE DESARROLLO

LA PRIMERA HORA DE «JUST CAUSE 3»



Ya podemos celebrar el feliz aterrizaje de Rico Rodríguez en «Just Cause 3». Su diario de desarrollo ha seguido mostrando características exclusivas del juego... Y además de la review de este mes, puedes hacerte una idea de lo que te vas a encontrar con el vídeo de la primera hora del juego.
Canal de Youtube: *KochMediaEs, "Just Cause"*

EL SONIDO DE «WORLD OF WARSHIPS»



Los chicos de Lesta Studio en San Petersburgo han publicado un interesantísimo vídeo en la serie Crónicas de Desarrollo de «World of Warships» que describe la complejidad del diseño de sonido del juego, desde la ingeniería de audio a la banda sonora. ¡Hay que verlo!
Web: *worldofwarships.eu/es/media/?item=99*

«STAR CITIZEN» Y EL SQUADRON 42



Con la publicación del mapa galáctico, los vídeos de introducción del módulo «Squadron 42», -portagonizados por Mark Hamill y Gary Oldman- y el lanzamiento de la Alpha 2.0, -que integra el pilotaje de naves y combate en primera persona- el canal de Youtube es de obligada visita. ¡Qué progresión!
Canal de Youtube: *Star Citizen "Squadron 42"*

El final de 2015 está sembrado de grandes lanzamientos, pero también es un buen momento para ampliar nuestros juegos con jugosos DLC... ¡O para renovarlos con importantes ampliaciones de contenido!

ELITE: DANGEROUS - HORIZONS

¡Lánzate a la exploración planetaria!

Género: Simulación **Idioma:** Inglés **Estudio / Compañía:** Frontier Developments **Lanzamiento:** Ya disponible **Precio:** 49,99 € **Web:** *www.elitedangerous.com* **INTERÉS:**

El nuevo «Horizonts» inaugura una nueva temporada en «Elite: Dangerous». Se trata, en suma, de una ampliación independiente del juego anterior, comenzando con el DLC «Planetary Landings», que nos brinda posibilidad de descender a la superficie infinidad de planetas y explorarlos... Teniendo en cuenta que «Elite» contempla toda la Vía Láctea en una recreación a escala real, no es poca cosa. Habrá mucho más a lo largo de 2016 y, por ahora, los que ya son usuarios de «Elite» contarán con un descuento de 10 £, unos 14 €.







El descuento con «Horizons» se nos antoja algo corto si ya tenías «Elite: Dangerous» pero, ¿quién puede resistirse a bajar de la nave y explorar otros mundos?

NUEVA COSTA EN ANNO 2205

Ampliación gratuita «Wildwater Bay»

Género: Estrategia **Idioma:** Castellano (textos) **Estudio/Cía:** Blue Byte/Ubisoft **Lanzamiento:** Ya disponible **Gratuito** **Web:** *anno-game.ubi.com/anno-2205*
INTERÉS:

Antes de la expansión de pago «Tundra», que llegará en febrero de 2016, podemos ya descargar el primer contenido gratuito para estupendo «Anno 2205». Bajo el título de «Wildwater Bay», consta de una amplia bahía de clima continental y un archipiélago para nuestra campaña. El DLC también incluye algunos desafíos.



DLC GRATIS PARA VERMINTIDE

Nuevo arsenal con «Sigmar's Blessing»

Género: Acción **Idioma:** Castellano (textos) **Estudio/Cía:** Fatshark **Lanzamiento:** Ya disponible **Gratuito** **Web:** *updates.vermintide.com*
INTERÉS:

Si te convenció nuestra recomendación en el Panorama Indie del mes pasado y te hiciste con «Warhammer: The End Times - Vermintide», ¡enhorabuena! Disfrutas de un genial juego que, además, acaba de recibir el primer contenido gratuito: «Sigmar's Blessing». Nos trae 40 armas nuevas para ampliar nuestro arsenal.



MODS

MINIJUEGOS DE PIPBOY EN FALLOUT 4

Ya sabemos que hay mucho que hacer en «Fallout»... Pero, si no tienes prisa, ahora puedes disfrutar de todos los minijuegos de tu consola personal Pipboy con este mod: Red Menace, Pipfall, Atomic Command, Zeta Invaders y Grognack.



Descarga: *www.nexusmods.com/fallout4/mods/4004/?*

THE WITCHER III CON NAVES MÁS ROBUSTAS

Es estupendo poder explorar cualquier remota isla de Skellige, aunque los veleros podrían durar un poquito más, ¿no? Si estás harto de mojarte, este útil mod hace que la navegación en «The Witcher III» sea más fácil y segura haciendo las naves invulnerables.



Descarga: *www.nexusmods.com/witcher3/mods/818/?*

GTA V Y THE PINNACLE OF V - WEP

El acabado que ofrecen los mods que pretenden mejorar los gráficos de un juego suele ser discutible o, al menos subjetivo, pero lo cierto es que "The Pinnacle of V - World Enhanced Proyect" consigue dar un aire realmente fotorrealista a «Grand Theft Auto V».



Descarga: *thepinnacleofv.com/optional-downloads.php*

Acaba de finalizar el período de pruebas preliminar de «Black Desert» y parece que todo está listo para el estreno de este JDR online en Occidente entrando en 2016. Sin cuotas, con un contenido descomunal y un acabado gráfico cautivador, puede ser el MMO del año.

BLACK DESERT ONLINE

El rol online en busca de renovación

Género: Rol / Acción **Idioma:** Inglés **Estudio/compañía:** Pearl Abyss
Web: *www.blackdesertonline.com/game* **INTERÉS:**

Con el auge de la oferta de juegos free-to-play –hoy más diversificada y concreta– la aparición de proyectos ambiciosos para conquistar espacio entre los grandes mundos persistentes de rol ha ido disminuyendo en intensidad. Y es que, en lo que al rol online se refiere, se pueden contar con los dedos de una mano los juegos que reúnen a la inmensa mayoría suscriptores em el mundo («WoW», «GW2» «TESO» y «SWTOR»). Pero, de nuevo, desde Corea una compañía se atreve a entrar en esta pugna. Allí, Pearl Abyss ha logrado un notable éxito con su última obra, «Black Desert Online y se ha animado a preparar la infraestructura de servidores para su lanzamiento en Europa.

Prueba de fuego

El juego ha superado su fase de beta y ha encandilado a muchos aficionados por su espectacularidad visual, sus asedios masivos y sus intensos combates, más cercanos a la acción, con un control directo y hasta combos. La verdad es que todo pinta de maravilla en «Black Desert» y la compañía ha preparado distintas ofertas de acceso, siendo la más económica de 29,99 €, eludiendo las cuotas mensuales. Es difícil que se lleve a cabo su traducción al Castellano, pero si esto no supone para ti un problema deberías seguirle la pista.









No es la primera vez que un MMO insiste en un control más directo para los combates, pero en «Black Desert» parece asemejarse de veras a los juegos de acción.

ACTUALIZADOS

STAR WARS BATTLEFRONT



Preparándose para próximos contenidos extra, aparte de los ya lanzados, el *shooter* online de DICE ha introducido un nuevo parche con numerosas correcciones de fallos y cambios para equilibrar las partidas.
starwars.ea.com/es_ES/starwars/battlefront

PES 2016 MYCLUB LEGENDS



El popular simulador de fútbol de Konami ha estrenado en forma de parche la modalidad myClub que, además de realizar algunos ajustes, nos permite jugar con leyendas como Roberto Baggio, Oliver Kahn, Figo o Roberto Carlos.
pes.konami.com/es/pes2016/

CS NEXON: ZOMBIES



Ya se ha estrenado la enorme actualización de contenido "Tales of the Undead" para la vertiente de «Counter-Strike» inspirada en zombis, añade un buen puñado de nuevas clases, modos, escenarios, objetos, misiones y vehículos.
steamcommunity.com/app/273110

WORLD OF TANKS 9.12



La última gran actualización del famoso free-to-play de Wargaming incluye un nuevo modo de juego, un mapa exclusivo, vehículos remodelados en alta definición y el primero tutorial para el modo PvE. ¡Toda una renovación!
worldoftanks.eu

MUNDOS PERSISTENTES DE ESTRENO

LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII



Square Enix concluye la trilogía «Final Fantasy XIII» con el lanzamiento de la entrega final «Lightning Returns». La legendaria "Lightning" - la heroína que protagoniza el juego- llega con todos los contenidos descargables de la versión final que fue lanzada originalmente para consolas. Una trepidante aventura contrareloj para salvar el mundo.
www.square-enix.co.jp/fabula/FF13_Portal/

GHOST IN THE SHELL: FIRST ASSAULT ONLINE



Ya puedes ingresar en la "Section 9", la unidad operativa de agentes cibernéticos liderados por la teniente Mokoto Kusanagi en el Japón futurista. La adaptación de este clasicazo del cómic llevado al cine nos llega en la forma de un shooter online que está disponible como acceso anticipado desde 5 €.
firstassault.nexon.net/en

Entre nuestra guía de compras navideña del mes pasado y el Black Friday, quizá no te quede mucho presupuesto para caprichos y compras especiales con la cuesta de enero a la vuelta de la esquina. Pero si has esperado, hay nuevas tentaciones para ti.

DARK SOULS III ESPECIAL

Ediciones con piezas exclusivas

Disponible: Para reserva **Lanzamiento:** 12/4/2016 **Precio:** 450 € (Prestige) **Web oficial:** *www.darksouls3.com* **INTERÉS:**

Desde que la distribución digital iba a terminar con las copias físicas, hay que ver lo que han prosperado las ediciones especiales, el merchandising y cosa tangible mientras tenga un público entregado. Da igual el precio, todo se acaba agotando... Y nos da en la nariz que las ediciones de colección de «Dark Souls III» no van a ser una excepción.

Después de que From Software confirmase el lanzamiento del juego para el 12 de abril, se han dado a conocer las distintas ediciones especiales del juego: desde la más económica, la Apocalypse (65 €); pasando por la Edición de Coleccionista (125€); hasta la más prohibitiva, la Prestige, que tendrá un precio de 450 € nada menos.

¿Qué es tan especial?

Puedes ver en detalle en contenido de estas ediciones en la web oficial del juego. Para la "Prestige", concretamente, llama la atención que la pieza clave sea una estatua de 40 cm del "Lord of Cinder" numerada y realizada en resina. ¡Y decían que ser artesano no tenía futuro!



DE COMPRAS

CASCOS DE STAR WARS

Si eres un incondicional de Star Wars, podrás decorar tu escritorio con la colección de una docena cascos de la famosa saga cinematográfica. Cuestan 12,99 € cada uno... Y no, no son a tamaño real, y no te los puedes poner para jugar a «Battlefront».

www.sherwoodmedia.es



MONOPOLY DE «SYNDICATE»

Como pudiste ver en nuestro bazar navideño del mes pasado existe ya un Monopoly de «Assassin's Creed»... Pero este es nuevo y está basado en la última entrega «Syndicate» de la serie de Ubisoft (49,95 €).

www.vistoenpantalla.com

MODA DE STAR WARS

Los cascos de más arriba no, pero las prendas de Musterbrand de la colección Star Wars, sí que te las puedes poner. Hay camisetas, pañuelos, abrigos y cazadoras de inspiración Rebelde/Jedi o Imperial/Sith.

starwars.musterbrand.com/

NUEVA TIENDA BANDAI NAMCO

Bandai Namco conserva las marcas de la antigua Atari y sus juegos. Así que, a la espera de incorporar artículos basados en nuevas franquicias, la nueva tienda online de la compañía tiene interesantes caprichos.



BandaiNamcoEnt-Store.com

PARA TU COLECCIÓN

OVERWATCH PARA COLECCIONISTAS

Las versiones especiales de los próximos títulos de Blizzard y, concretamente, la del esperado juego de acción online «Overwatch» fueron ya descritas y puestas a la venta como reserva a finalizar la Blizzcon... Pero si has probado la beta y estás decidido a hacerte con la edición de coleccionista te recomendamos que no esperes para reservarla.



eu.battle.net/overwatch/es/

LECTURAS

NUEVO COMIC DEL BRUJO GERALT Y UNA NOVELA DE STAR WARS

Norma Editorial ha editado en un nuevo cómic inspirado en «The Witcher» que lleva por título "Hijas del Zorro". Está a la venta por 18 €. Si buscas una lectura más densa, puedes optar por Twilight Company" una novela inpirada en «Battlefront». A la espera de su edición española puedes comprarla en Inglés por 28 $.

tienda.cyberdark.net (cómic)
www.amazon.es (novela)





EL DESPERTAR DE LA REALIDAD VIRTUAL

2016 es el año en el que realmente llega a los consumidores el nuevo medio que es la realidad virtual. Grandes empresas como Sony, Facebook, Valve o Samsung ponen a la venta gafas con las que acceder a los contenidos digitales de forma inmersiva.

Las tecnologías de realidad virtual que pronto podremos disfrutar pretenden mejorar nuestra relación con el mundo digital. Nos permiten percibir y asimilar mayor cantidad de información e interactuar mejor con ella. Y esto lo hacen aprovechando los mecanismos naturales con los que nuestros sentidos y el cerebro están preparados para manejarse en el día a día con el mundo físico.

Unas gafas de realidad virtual son una máquina de teletransporte hacia un mundo digital, que percibes como si fuera real. Se llega a engañar a una parte subconsciente de nuestro cerebro que, por tanto, reacciona y nos hace sentir vértigo, miedo a las alturas o, simplemente, que estamos allí. A esta sensación la llamamos presencia, un término acuñado específicamente para definir este proceso psicológico. Los juegos pueden ser extremadamente inmersivos, lo que abre una nueva dimensión aún casi sin explorar de nuevos géneros y contenidos.

El medio definitivo

El juego no es el único ámbito en el que se puede aplicar, ni mucho menos: educación, arquitectura, turismo, narrativa, salud, comercio electrónico, periodismo... La lista es interminable. En cierta manera se podría considerar a la realidad virtual como el medio definitivo, ya que podemos simular cualquier otro medio dentro de ella.

¿Qué quiere decir esto? Pongamos un ejemplo real. Hoy, con dispositivos ya a la venta en tiendas, podemos bajar una aplicación de cine virtual que simula la experiencia de estar viendo una película, sentado en una butaca.

Las aplicaciones que hacen esto –Oculus Video, Netflix o Youtube– están simulando el medio





Aplicaciones como Oculus Video y Oculus Cinema pretenden acercarnos la experiencia del cine allá donde estemos, recreando el entorno de una sala de un modo inmersivo en dispositivos móviles compatibles con visores como Samsung VR.

de la televisión y el cine dentro de la realidad virtual. Esto nos permite liberarnos de las limitaciones físicas. Por ejemplo, ver nuestra serie favorita a pantalla gigante mientras estamos de viaje sentados en el asiento de un tren.

Tampoco es difícil imaginar un futuro no tan lejano en el que usemos pantallas virtuales de ordenador para poder trabajar desde cualquier lugar con la ayuda de unas gafas.

Pero la adaptación de medios tradicionales no es la mayor ventaja de la realidad virtual. La inmersión que permite ésta tecnología tiene un gran potencial que tenemos que empezar a descubrir entre usuarios y desarrolladores. La tecnología no es tan futurista como parece, es presente, ya existe. Pero necesitamos que llegue al mercado y empiece a ser usada en situaciones reales por usuarios para crear el ecosistema donde se generen

“La realidad virtual nos inundará en múltiples frentes, con videojuegos, cine y apps”



MEDIO SOCIAL



Un entorno inmersivo de realidad virtual, no tiene por qué ser individual ni solitario. El mismo espacio virtual puede compartirse.

Ponerse unas gafas parece, a priori, una experiencia solitaria que te aisla del contacto humano. En realidad, quiere ser la plataforma social por excelencia, conectándote con otras personas como si "estuvierais allí", con una comunicación natural y mucho más "humana" que los mensajes de texto que usamos hoy en día. Empresas que están apostando por la comunicación en realidad virtual: chats, reuniones virtuales, experiencias sociales y un largo etcétera.

Las más importantes son AltSpaceVR (financiada recientemente con unos $11M) y Oculus Social Alpha (recordemos que Oculus es propiedad de Facebook).



Los juegos han desmostrado el potencial de los mundos digitales compartidos. La realidad virtual también asume este aspecto social.

contenidos nuevos, potentes y útiles que solucionen necesidades reales.

Batalla comercial

La realidad virtual tiene que conseguir pasar de ser una curiosidad, una atracción de feria que todos queremos probar, a generar un hábito de uso en nosotros y pasar a formar parte de nuestras actividades cotidianas. Necesita encontrar esas aplicaciones imprescindibles que todos usemos porque mejoran nuestra vida y que dirigirán la compra de dispositivos. Hoy, los consumidores necesitas vivir, sentir y experimentar de primera mano las tecnologías inmersivas para saber realmente lo que son. Una de las grandes barreras es que no hay forma de explicarlo a través de otros medios, hay que probarlo para entenderlo.

La adopción no va a ocurrir de un día para otro, estamos sólo ante el comienzo. Otras grandes plataformas como los ordenadores o los móviles inteligentes han tardado años en llegar a la madurez y ser usados masivamente por el público.

Muchos de los dispositivos que salen a la venta en 2016 tendrán un coste alto, y están dirigidos principalmente a *early adopters*, usuarios pioneros impacientes por poner ya las manos encima al nuevo medio.

Es posible que la mayor parte de los usuarios no compre un dispositivo este año, pero sí tendrán algún amigo o conocido que lo haga y se lo pueda enseñar. Probablemente se hablará mucho de ello y habrá una gran repercusión en medios y redes sociales. Con el paso del tiempo los dispositivos mejorarán y bajarán de precio. Habrá más y mejor contenido disponible, y cada vez más gente irá adoptando la tecnología.

Tampoco nos podemos olvidar de la realidad virtual en dispositivos móviles, que utiliza la pantalla y capacidad de proceso de

> **"Los entusiastas primeros usuarios de realidad virtual decidirán su futuro comercial"**



Proveedores de contenido audiovisual como Netflix nos ofrecen experiencias virtuales que tienen la vista puesta en el uso de visores de realidad virtual.



La demostración publicitaria de Castrol EDGE Virtual Racers demuestra que el desarrollo tecnológico de la realidad virtual está muy avanzado y es "útil".

NARRACIÓN INMERSIVA

En el campo de la narrativa, la realidad virtual supone una revolución, un cambio en el lenguaje cinematográfico. Desde Oculus Studio, fundado por Oculus para investigar nuevas formas de narrativa en este medio, pasando por empresas como VRSE o Light&Magic. También vemos posicionarse en estas tecnologías a los grandes, como el caso de Disney con su inversión de $65M en Jaunt, o el laboratorio de tecnologías inmersivas de ILM, creando experiencias en realidad virtual para Star Wars. En el corto de animación Henry puedes moverte por la escena y el personaje te sigue con la mirada, existen también documentales estéreo 360 que se pueden ver con en el móvil y unas cardboard gracias a la nueva versión de Youtube, que soporta lo que Google denomina "VR Videos".



Bajo el título de "Lost" Oculus Studio desarrolló el primer cortometraje de animación basado en realidad virtual que abre el camino al cine inmersivo.



El corto de "Henry" de Oculus Studio, es una demostración del potencial de la realidad virtual para hacernos partícipes de una historia.

nuestro smartphone para hacerla más accesible y barata.

Reto industrial

La realidad virtual tiene una necesidad insaciable de recursos. Las pantallas requieren de más resolución por abarcar todo nuestro campo de visión, el procesador necesita de toda la potencia posible hoy día, y hace falta más ancho de banda para transmitir la información de un vídeo en 360 grados estereoscópico.

Este año marca el momento en el que la tecnología ha llegado al punto de poder ofrecer al consumidor final experiencias convincentes en realidad virtual. Pero el potencial de mejora que tenemos aún por delante en los próximos años es enorme, y esperamos una evolución rápida. No sólo en capacidad de proceso, sino también en otros aspectos como la ergonomía. Nos queda un largo camino hasta conseguir dispositivos que sean tan cómodos y fáciles de usar como unas gafas de sol, y que aprovechen bien las capacidades de nuestros sentidos.

Carrera tecnológica

La verdadera pugna por liderar el incipiente mercado de la Realidad Virtual es el de plataformas, no la del hardware: Playstation VR, Steam VR, Oculus, Google... buscan conseguir una cuota importante del mercado y generar un ecosistema saludable de oferta y demanda de contenido.

El hardware cambia, evoluciona y se puede copiar. Pero es muy difícil conseguir una cuota de mercado importante llegando tarde a una plataforma que ya haya madurado. Por eso estas grandes empresas han invertido ya muchos millones en llegar al mercado con el mejor producto posible.

Ahora llega el turno del contenido, de desarrolladores capaces de explorar los límites y generar las experiencias que realmente definan este nuevo medio. El momento es decisivo y emocionante. **D.B.**



El fabricante Oculus y los estudios Harmonix han desarrollado una sala de conciertos virtual para la serie «Rock Band», desde la perspectiva de los músicos.

“La tecnología mejorará pero ahora es el turno del ingenio en la creación de contenido de RV”

EL EXPERTO



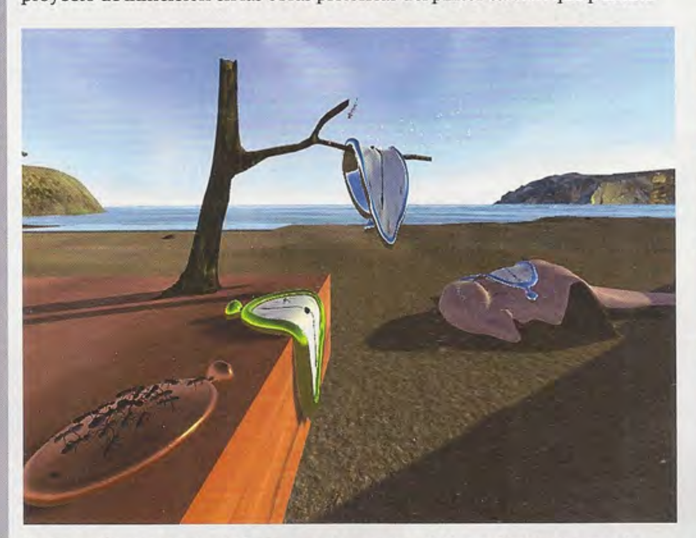


DIEGO BEZARES

- Diego Bezares es **Ingeniero informático**, ha trabajado durante **10 años como Programador o Jefe de Programación** en distintas empresas de desarrollo de videojuegos.
- Actualmente está especializado exclusivamente en desarrollos de Realidad Virtual como **fundador de Coachity** (entrenadores personales en realidad virtual)
- **Profesor en el Módulo de Especialización en Desarrollo de Entorno Virtuales** con Oculus Rift y en el **Máster Universitario en Computación Gráfica y Simulación de U-tad.**

ENSAYOS PIONEROS EN U-TAD

En U-tad, los alumnos del Master Universitario en Computación Gráfica y Simulación y los alumnos de los Grados de Diseño Visual y Animación ya han comenzado a aplicar técnicas de realidad virtual en sus proyectos. Un ejemplo es "Dalí, la Persistencia de la Memoria". Un proyecto de inmersión en las obras pictóricas del pintor catalán que permite bucear y navegar por las pinturas de una manera interactiva, dinámica y diferente. Una nueva manera de entender el arte, a través de las Oculus y dispositivos hápticos, haciendo al usuario formar parte del cuadro e interactuar con la obra y, aumentando, al mismo tiempo, la sensación de realismo y el interés por las obras culturales.



"Dalí, la Persistencia de la Memoria", es una de las aplicaciones creada por los alumnos de U-tad que pretenden demostrar el potencial de la realidad virtual para experimentar obras de arte de un modo interactivo e inmersivo.



EN PORTADA
FADE TO BLACK
La acción de plataformas evoluciona a 3D

Después de juegos como «Cruise for a Corpse» y «Flashback», Delphine, con Paul Cuisset al frente, era reconocido como uno de los estudios más afinados del panorama, ofreciendo formidables juegos, con aventuras cautivadoras y solidez técnica. Pero en aquel momento, retomaban la serie iniciada con el fenomenal plataformas «Flashback» –si bien, este título era a su vez heredero del genial «Another World»– para asumir un proyecto que, además de todo lo anterior, incorporaban la innovación como uno de sus sellos más distintivos. Aquella continuación de «Flashback» volvía a tener a Conrad B. Hart como protagonista. El proyecto era gualmente futurista, con un intrigante argumento, una trepidante acción e ingeniosos puzles, pero en «Fade To Black» todo lo encontraríamos en un entorno tridimensional.

Decir tridimensional o "3D" no significa gran cosa hoy, pero en aquel momento el "3D real" era todo un hito para un juego de acción en tercera persona, incluso después de «Alone in the Dark» y «DOOM». Y es que «Fade to Black» era una interpretación en 3D de la clásica acción de plataformas.

Prototipo avanzado

Aquel número de Micromanía, nos permitió descubrir «Fade to Black» en una fase muy temprana de su desarrollo, pero ya era obvio que su impacto sería crucial. Desde la perspectiva actual, no es demasiado audaz decir que el juego de Delphine se anticipó a sagas de éxitos como «Tomb Raider» y, en general, al desarrollo de la acción en tercera persona 3D. Meses después jugaríamos «Fade to Back» con una mecánica algo aparatosa, escasa fluidez y requisitos exigentes, pero nada de eso impidió que reconociésemos su genialidad.

Al disparar, la cámara nos acercaba a la visión de Conrad... Requeriría ser perfeccionada, pero la idea sigue vigente.



La adaptación de los puzles de las plataformas a un escenario 3D fue uno de los mejores logros del juego.



MICROMANÍA 07, TERCERA ÉPOCA
Solo podíamos ver su mano, pero la autoría de Delphine y el título permitía intuir que se trataba del regreso de Conrad... ¡Todo un notición! La portada también destacaba las soluciones a los juegos del momento y un suplemento de SEGA.



La acción seguía a Conrad y se adaptaba a la escena para mostrar el juego con dinamismo y espectacularidad... Aunque era lenta y algo torpe, la cosa funcionaba.



EL PERSONAJE
COMANDANTE ZOD

Aquellos días recibíamos en Preview lo nuevo de los Bitmap Bros., un formidable y adictivo juego de tácticas que llevaba el escueto título de «Z». En él, al mando de nuestro ejército de robots, estaba el rudo y muy entregado a su causa, "Commander Zod" que hoy nos resulta tan entrañable. Aquel juegazo, que saldría en 1996, ha sido adaptado hace poco a versiones de Android e iOS.

DESTACADO
PYSGNOSIS A TOPE

La compañía nos desafiaba con la vertiginosa velocidad de «WipEout»



Lejos de acomodarse en la explotación de éxitos anteriores del impacto de «Lemmings», los estudios de Psygnosis preparaban una batería de lanzamientos que, aunque con un éxito variable, acreditaban su gran ambición para las nuevas plataformas, desde el PC con Windows hasta las consolas Playstation y Saturn.

La velocidad resultó ser una de las especialidades de Psygnosis, desarrollando juegos como «Destruction Derby» y, sobre todo, el legendario «WipEout». Con una concepción sencilla que nos retaba en fulgurantes carreras futuristas, «WipEout» se convirtió en uno de los juegos más emblemáticos de la consola de Sony antes de que fuese adaptado a otras plataformas.

En nuestro reportaje también destacábamos los interesantes proyectos de acción «G-Police» y «Krazy Ivan».





LOS JUEGOS SATURN

Como la prometedora consola de SEGA preparaba su estreno inminentemente, de nuevo dedicábamos un suplemento a explorar su potencial. Esta vez, dejábamos a un lado las especificaciones de hardware y los títulos que compondrían el catalogo inicial de Saturn para asomarnos a proyectos más a largo plazo. De todos ellos, el más imponente era el *beat'em up* «Virtua Fighter 2» que estaba en manos del prestigioso estudio AMD2... Tortas a lo grande, en definitva, pero con una fluidez nunca vista. También «SEGA Rally» y «Virtua Racing» prometían las sensaciones de las recreativas SEGA, mientras que «Shinobi» pintaba aún mejor.





MICROMANÍA 07 TERCERA ÉPOCA

El verano nos brindaba un tiempo extra para disfrutar de las novedades del momento, pero la actualidad tampoco se ralentizaba un ápice.



ACTUALIDAD Y REALIDAD VIRTUAL

Las tecnologías de realidad virtual estaban tan en auge como lo están hoy. Por un lado con programas como «Locus» pero también con insólito hardware de simulación.



REVIEW DE PANZER DRAGOON

El título de este bombazo de SEGA lo decía todo... ¡Dragones y carros de combate! Era una extravagante combinación fantasía y acción bélica, pero la cosa encajaba.



REVIEW DE VIRTUAL POOL

Celeris e Interplay nos encandilaban con uno de los más divertidos y, hasta la fecha, rigurosos simuladores de billar, con lecciones en vídeo digital y una física muy realista.



GUÍA DE FULL THROTTLE

Las vacaciones nos iban a permitir completar algunos juegos... De ahí que publicásemos tres guías completas, entre ellas la de la popular aventura de Lucas «Full Throttle».

EN PORTADA
F.E.A.R.
¡Combate contra fuerzas sobrenaturales!

El terror siempre se ha llevado de maravilla con los videojuegos, encajan perfectamente. Eso de estar ahí, acechado, sentirnos vulnerables a una amenaza horrible con nuestro personaje nos encanta, nos crea adicción, reconozcámoslo... Pero no es menos ciero que a los diseñadores de videojuegos les divierte hacérnoslas pasar canutas, cuando lo consiguen. A veces son muy sutiles explotando nuestra sugestión, pero otras apuestan por el horror más gráfico e impactante, ¿verdad? Sin embargo, Monolith Productions profundizaba en ambas expresiones del terror con «F.E.A.R.».

El juego, del que habíamos conocido algunos detalles previamente, tuvo en el E3 de 2005 su gran escaparate, augurándonos un explosivo derroche de espectaculares combates en primera persona y poderosos fenómenos paranormales. Pero no eran todo explosiones, escenas sangrientas y sustos con la diabólica Alma, como agente del mal. A aquella terrorífica niñita de aspecto desaliñado y frágil, también se le daba de fábula urgar en nuestros temores humanos más primarios para mantenernos en vilo... Confundía nuestra mente, con un nudo en el estómago y el corazón en un puño.

Acción cazafantasmas

Puede que el argumento ideado para «F.E.A.R.» (First Encounter Assault Recon), con aquél grupo de operaciones especiales anti-paranormal, intrigas gubernamentales y clones controlados telepáticamente, fuese demasiado enrevesado para la narrativa simple del juego. Sin embargo, ya desde las primeras demostraciones, la acción se desarrollaba de un modo absorbente, con escenas sobrecogedoras, destiladas y dosificadas con genialidad. ¡«F.E.A.R.» era todo un descubrimiento!



MICROMANÍA 126, TERCERA ÉPOCA
Las armas de fuego y las armaduras de kevlar tenían poco que hacer contra la diabólica ira de Alma y sus trampas sobrenaturales... ¿O tal vez no? En «F.E.A.R.», el gran triunfador del E3 de 2005, íbamos a tener ocasión de comprobarlo.



Un tiroteo, una granada... ¡A cubierto! Y de repente, la realidad era alterada por un horror inexplicable.



Por si las retorcidas trampas de Alma fuesen poco, también teníamos que combatir un ejército de clones.



Monolith nos brindaba acción de la buena en «F.E.A.R.», pero cuando intervenía lo sobrenatural, nos confundía y aterraba mediante calculadas escenas.

EL PERSONAJE
ALMA WADE

La pequeña alrededor de quien gira todo el hilo argumental de «F.E.A.R.» nos había aterrorizado con un corto de imagen real incluso antes de tomar contacto con el juego. Monolith dio en el clavo con la campaña de promoción de «F.E.A.R.» y con la ingeniosa recreación de fenómenos paranormales en su *shooter*. Sin duda, la espeluznante niña nacía de estereotipos del cine de terror japonés, pero aún así daba mucho miedo.



DESTACADO
E3 2005
El PC pugnaba con fuerza



Decir que los juegos de PC fueron los únicos protagonistas del E3 de 2005 sería exagerado, cuando menos... Pero, si bien el mercado para consola seguía siendo mucho mayor al de PC, había no pocos indicios en la industria que auguraban ciertos cambios de tendencia. No era de extrañar que en aquel momento el PC recuperase algo de terreno en los medios y cobrase un protagonismo que hacía años que no tenía, dado que la próxima generación de consolas tardaría dos años en llegar y no se renovaba desde 2000. Así pues, el PC, que había seguido evolucionando, –y ofrecía más libertad para la innovación– concentraba los desarrollos más ambiciosos. Y es que aquél E3 fue el pistoletazo de salida para títulos tan recordados como «F.E.A.R.», «Prey», «TES IV: Oblivion», «Spore» o «Age of Empires III», nada menos.





ZARPAMOS CON PORT ROYAL 2

¡Tesoros, batallas navales a cañonazos, abordajes, islas misteriosas y, por supuesto, piratas..! «Port Royale 2» reunía todos los tópicos de la temática de los piratas en el Caribe del Siglo XVI combinando aventura, estrategia y acción con un tono cómico. Descubríamos un juego completo, tradicional en muchos aspectos pero con un sólido acabado y la estupenda localización de FX.







MICROMANÍA 126 TERCERA ÉPOCA

Además de reunir toda la información que había dado de sí el E3, no dejábamos de prestar atención esperados estrenos, justo para el verano.

PANTALLAS S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

No se sabía gran cosa del proyecto de GSC Game World, pero estaba claro que el juego del estudio ucraniano era muy ambicioso y las primeras pantallas pintaban muy prometedoras.





REVIEW DE GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

Por fin disfrutábamos de la acción de «GTA: San Andreas» y pese a la tradicional demora de Rockstar para la versión de PC, no podíamos más que recibirlo con los brazos abiertos.



REVIEW DE BATTLEFIELD 2

A DICE le quedaba mucho camino por recorrer hasta dar con el bombazo de la tercera entrega, pero «Battlefield 2» fue un juego sólido que logró un moderado éxito.

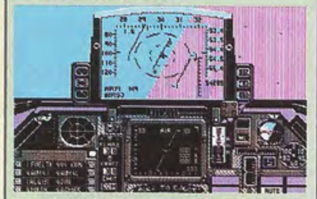


REVIEW DE GUILD WARS

Impecable en su realización, brillante artísticamente, profundo en la narración e innovador en su modelo comercial, "híbrido", «Guild Wars» fue el MMO del año.

CLÁSICOS DE VUELTA

COLECCIÓN FALCON



Los fans de los simuladores viejunos tienen en «Falcon» una de las grandes referencias de la Historia del género. Pues ahora está disponible en GOG la «Falcon Collection» por tan sólo 9.49 € ¡No te la pierdas!
■ *www.gog.com*

IMPOSIBLE CREATURES



Estrategia, genética y mentalidad de genio loco. ¡Qué más se puede pedir! Es lo que ofrece «Impossible Creatures», un juego de 2003 cuando Microsoft apostaba en serio por los títulos originales para PC. En GOG.
■ *www.gog.com*

STAR WARS CLÁSICOS



Sí, Star Wars está más de moda que nunca este final de 2015. Y en cuanto a juegos, también. Puedes comprar los simuladores clásicos de la saga para PC en una colección en GOG por 37.96 €. También por separado.
■ *www.gog.com*

Este mes tenemos más remakes de clásicos, más clásicos de vuelta, un vistazo a posibles adaptaciones cinematográficas y hardware tan esquivo como deseable. ¿Listo para la actualidad retro?

REMAKE DE SYSTEM SHOCK

Las primeras imágenes de la puesta al día de «System Shock»

■ **Género:** Rol/Acción ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio/compañía:** Night Dive Studios ■ **Lanzamiento:** 2016
■ **Precio:** Por confirmar ■ **Más información en:** *www.nightdivestudios.com/first-look-at-system-shock-reimagined* **INTERÉS:**

A finales del pasado noviembre los responsables del remake de «System Shock», Night Dive Studios, concedieron una exclusiva a la web Polygon (*www.polygon.com*) en la que se pudieron contemplar las primeras imágenes del "nuevo" «System Shock», incluyendo desde bocetos previos al desarrollo con imágenes de algunos personajes, hasta una comparativa sensacional en la que se pueden superponer pantallas del clásico con el aspecto que tendrán en esta versión actualizada. El impacto es tremendo, la verdad. No hay demasiados datos del desarrollo aún, más allá de la confirmación de que la supervisión de algunos de los miembros del equipo original está asegurando la fidelidad al espíritu del clásico, más de 20 años después. Te aconsejamos que le eches un ojo y veas el estupendo aspecto que va a tener este «System Shock» actualizado.



La esencia de la estética del clásico «System Shock» permanecerá en el remake de Night Dive Studios, incluyendo los guiños a la característica paleta de colores que el juego original mostraba hace décadas.

¿VOLVERÁ FINALMENTE DRAGON'S LAIR?

Aquellos que conozcan las recreativas de los 80 de primera mano recordarán «Dragon's Lair» como un auténtico hito. La verdad es que como juego era bastante simple, pero la calidad de las animaciones en LaserDisc eran la repera. Don Bluth y Gary Goldman intentaron devolver a la vida «Dragon's Lair» como película mediante una campaña de Kickstarter que no funcionó, pero hace unas semanas lanzaron otra en IndieGoGo que está arrasando:
■ *www.indiegogo.com/projects/dragon-s-lair-returns#/*





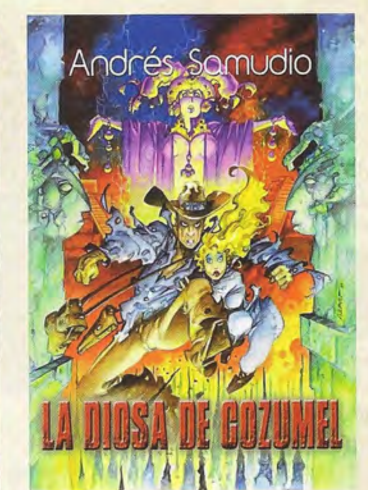
LA DIOSA SE NOVELIZA

Andrés Samudio adapta el clásico de 8 bit a novela

Género: Novela **Idioma:** Español **Lanzamiento:** Ya disponible
Consíguelo solicitándolo a: *andresam@infonegocio.com* o *rosaliron@hotmail.com* **INTERÉS:**

Dos años y medio de trabajo para realizar la conversión de juego a libro, con tareas que abarcaron documentación sobre el terreno, Internet, bibliografía de los años 20, costumbres de la zona, folclore, gastronomía... Es un rápido resumen de lo que ha supuesto adaptar «La Diosa de Cozumel», al clásico de AventurasAD, a novela, gracias al entusiasmo del mismísimo Viejo Archivero, Andrés R. Samudio.





No es la primea de las aventuras clásicas de los 80 que Samudio ha convertido a libro, pero él mismo nos comenta que este proyecto es más adulto y literario que la adaptación de «La Aventura Original». El nuevo libro es totalmente independiente de la aventura, habiendo sido remodelado, agrandado y orientado a cualquier público que no haya jugado al juego y ni siquiera lo conozca. Una novela de fantasía heroica que recrea fielmente la época en que se sitúa la acción. El libro acaba de salir a la venta –los backers de la campaña de Verkami fueron los primeros en conseguirlo– y puedes hacerte con él en las librerías Gigamesh de Barcelona y Emere de Alcalá de Henares y Guadalajara, pero los pedidos puedes hacerlos por email a las direcciones de arriba.







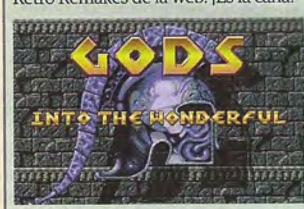
LA WEB DEL MES

ABANDONWARE DOS



¿Prefieres clásicos originales de PC o te van más los remakes? ¡En esta web tienes de todo! Hay juegos que han hecho Historia en el PC y que hoy son muy difíciles de conseguir. Si bien GOG hace una labor magistral en este sentido, aun así no s posible localizar muchos títulos que nos hicieron soñar hace décadas. Pero webs como ésta ofrecen algunos de ellos, considerados "abandonware" -descatalogados y sin restricciones de derechos-, ya sean en formato original o en modo "remake" -algunos tan buenos o mejores que los clásicos-. Te recomendamos que eches un vistazo y, aunque a lo mejor no esté el que buscas, otros te dejarán pasmado. ¡Y están clasificados por géneros!

www.abandonwaredos.com



¿Remake en lugar de original? Si prefieres que alguno de estos clásicos estén algo más vistosos de lo que recuerdas, echa un ojo a la sección Retro Remakes de la web. ¡Es la caña!

PROYECTOS RETRO EN EL AIRE

RAPSBERRY PI ZERO

Unos cuantos afortunados mortales se han podido hacer las ñúltimas semanas con uno de los diseños de hardware más alucinantes de los últimos tiempos, basado en los modelos que en los años 80 triunfaban entre los fans de la electrónica. Sí, hablamos del Raspberry Pi Zero, que está agotadísimo tras haber sido vendido... ¡por cinco dólares! junto a la revista The MagPi número 40. Esperemos que vuelvan a reponer.

www.raspberrypi.org



RETRO VGS CANCELADO... ¿POR AHORA?

Entre los proyectos de hardware retro que surgen cada poco tiempo, la Retro VGS parecía un proyecto atractivo de consola que reunía la arquitectura de máquinas clásicas y conectores modernos, pero en IndieGoGo la campaña de crowdfunding fue un fracaso. Sus responsables dicen que lanzarán una nueva campaña en Kickstarter cuando el prototipo esté más afinado.

www.retrovgs.com



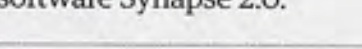
EL CONTROL MÁS AVANZADO

RAZER MAMBA

Producto: Ratón gaming **Precio:** 179,99 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

El progreso de la tecnología de sensores y el diseño no se detiene. Parecía que el incremento en las prestaciones de un ratón gaming no podría dar mucho más de sí, pero Razer demuestra que hay mucho margen para la **innovación**. La prueba es el nuevo Razer Mamba Chroma. Los aficionados menos exigentes pueden encontrar la variante Tournament Edition –que ya es soberbia, aunque no inalámbrica– por 99,95 €. Pero los que buscan el **rendimiento más extremo** y avanzado tienen que optar por el modelo que nos ocupa, disfrutando de sus características exclusivas, como su sensor láser 5G, capaz de registrar aceleraciones de hasta 50 g con una precisión total (16.000 ppp). El ratón está especialmente indicado para jugar en equipos con **monitores UHD** (4K o más) sin perder agilidad.

INTERÉS





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Sensor:** láser 5G de 16.000 ppp (210 pulgadas por segundo / aceleración 50g)
- **Pulsación:** Tecnología Click Force
- **Tiempo de respuesta:** 1 ms
- **Iluminación:** Chroma (16,8 millones)
- **Botones:** 9 programables + rueda scroll equipada con clicks laterales.
- **Autonomía / c. inalámbrica:** 20 horas / RF
- **Recarga:** Mediante estación y cable de 2,1 m.
- **Configuración / Personalización:** Mediante software Synapse 2.0.

DISEÑO

La figura del Mamba no ha cambiado gran cosa desde el modelo anterior de 2012, aunque la iluminación Chroma aporta más atractivo y unas posibilidades de personalización casi ilimitadas. La forma está muy estudiada y resulta perfecta para jugar. No obstante, el nuevo Mamba sí ha recibido pequeñas actualizaciones en los detalles del acabado. El diseño, ergonómico, es para diestros y ahora cuenta con una textura rugosa de caucho en los laterales para mejorar el agarre. La rueda de desplazamiento, tiene unos pasos más suaves, con los dos botones de ajuste de la resolución más accesibles, justo arriba.



RENDIMIENTO



Lo que diferencia al nuevo Mamba Chroma de otros ratones gaming son sus prestaciones. Se deben al sensor láser 5G que, según Razer, es el más avanzado del mundo. La aceleración que es capaz de percibir (50 g), la capacidad para rastrear variaciones de solo un punto por pulgada, y elevaciones en la superficie infimas, de 0,1 mm resulta impresionante. Y todo ello a ciclos de 1000 Hz, (un tiempo de respuesta de 1 ms). La resolución del sensor (160000 ppp) puede parecer exagerada, pero en los nuevos equipos con pantallas 4K contar con un ratón que pierde nada de precisión es un lujo muy apreciable.



FUNCIONES GAMING

Extensible a toda la gama de periféricos gaming de Razer, el software Synapse 2.0 también se ocupa de la configuración y de todas las opciones de personalización, con la posibilidad de almacenar nuestro perfil y preferencias en la Nube. El programa es el único modo de sacarle el máximo partido al Mamba Chroma y asegurar un funcionamiento óptimo. Contempla todos los parámetros imaginables, (resolución, sensibilidad, funciones de los botones, iluminación, aceleración...) pero todo desde un interfaz traducido, útil y claro.



MANDO DE NUEVA GENERACIÓN
XBOX ONE ELITE WIRELESS CONTROLLER

Producto: Gamepad **Precio:** 149,99 €
Más información: Microsoft **Web:** *www.microsoft.com/store/*

Si te pareció una buena noticia la compatiblidad del mando de Xbox One con PC, te gustará saber que la nueva variante "Elite" del controlador de la consola también funciona con PC, aunque requiere, eso sí, **Windows 10**. El Elite Controller es inalámbrico y cuenta con un **diseño modular**, con elementos intercambiables, como el D-pad o los ministicks, ajustes de funcionamiento y bloqueo de gatillos.

INTERÉS



INTERFAZ MECÁNICO Y COMPACTO
LOGITECH G410 ATLAS SPECTRUM

Producto: Teclado gaming **Precio:** 155 €
Más información: Logitech **Web:** *www.logitech.com*



Disfrutar de un escritorio gaming despejado puede requerir el uso de un teclado compacto pero, en tal caso, ¿tendrías que renunciar a las ventajas de un modelo gaming? Nada de eso. El nuevo G410 de Logitech prescinde del teclado numérico y sólo mide 7,3 x 1,4 x 15,4 pulgadas, sin embargo, integra **iluminación RGB**, pulsación mecánica, botones multimedia, teclas gaming y un **Dock Arx** para las apps complementarias de juegos en tu smartphone.

INTERÉS

AGILIDAD Y FUNCIONES GAMING
MIONIX NAOS 8200

Producto: Ratón gaming **Precio:** 89,99 €
Más información: Mionix **Web:** *mionix.net*

La firma Mionix llega a España con una amplia gama de periféricos gaming. En ella destaca el nuevo Naos 8200, por ser uno de los ratones más completos y avanzados del momento a un precio bastante razonable. Ofrece buen diseño e **iluminación LED** personalizable. Además integra un procesador ARM de 32-bit y un **sensor láser** de 8200 ppp que aseguran una formidable rendimiento.

INTERÉS



TECNOGAMING



NUEVA TABLET GAMING DE ACER

Tras su presentación en Septiembre (IFA 2015), la nueva tablet gaming Acer Predator 8 se lanza al mercado estadounidense mediante reserva con un precio de 299,99 $. Monta una pantalla IPS de 8 pulgadas y un procesador Intel Atom x7 con 2 GB de RAM. El sistema es Android 5.1 Lollipop.
www.acer.es



ESCRITORIO GAMING INTEGRADO

Teclado-ratón, ratón-teclado... ¿No deberían funcionar juntos? ¿Y si van a juego no es mejor? Al menos, eso es lo que se le ha ocurrido a Corsair con el **Lapdog**. Una extravagancia que cuenta con algunas ventajas, como el organizador de cables y el **destensor para el cable del ratón**.
www.corsair.com



PERIFÉRICOS MIONIX

Además del nuevo Naos 8200 Mionix irrumpe con una **variada oferta de periféricos** gaming a la que conviene echar un vistazo. La gama incluye distintos ratones, un teclado, auriculares y diversas alfrombrillas gaming. La más grande, llamada **Mionix Saras XXL** mide 1,2 metros.
mionix.net



EL PORTÁTIL GAMING MÁS EXTREMO

Si el MSI GT80 del año pasado suponía un hito en el ámbito del gaming portátil por su teclado mecánico, el nuevo **GT80 Titan** profundiza en la incorporación de características de sobemesa, con teclas **CherryMX Brown**, una pantalla de 18,4" y dos **GeForce GTX 980M en SLI** (5700 €).
es.msi.com



BUENA IMAGEN GARANTIZADA
EIZO FORIS FS2735

Producto: Monitor **Precio:** 1099 €
Más información: EIZO
Web: *www.eizoglobal.com*

La compañía EIZO es conocida por la fabricación de monitores orientados al sector profesional, pero también han lanzado algunas pantallas diseñadas especialmente para los videojuegos. La Foris FS2735 de **27 pulgadas** es la última de estas y, entre sus argumentos gaming destacan su tasa de refresco de **144 Hz**, la tecnología **AMD FreeSync**, dos puertos USB 3.0, dos HDMI 1.4a, 1 DisplayPort 1.2a y una resolución de 2560x1440. La compañía ofrece 5 años de garantía.

INTERÉS



CHASIS SUPERVENTILADO
THERMALTAKE SUPPRESSOR F1

Producto: Chasis PC compacto mini-ITX **Precio:** 59,99 €
Más info.: Thermaltake **Web:** *www.thermaltake.com*

La búsqueda de soluciones de refrigeración para PC compactos no se detiene. Así nos llega el Suppresor F1, un chasis cúbico que pese a sus **reducidas dimensiones** de 260 x 276 x 319 mm) puedel albergar una tarjeta gráfica mediana de 255 mm, con varios ventiladores y bahías. En el frontal, integra un **ventilador de 200 mm** para mantener a raya la temperatura y también dispone de una **ventana lateral**.

INTERÉS

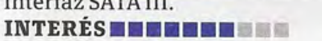


A PRUEBA DE GOLPES
TRANSCEND STOREJET 25H3

Producto: Disco duro externo HDD 2,5" **Precio:** 60 € (1 TB)
Más información: Transcend **Web:** *es.transcend-info.com*

Disponer de un disco duro externo que puedas llevar en el bolsillo es un recurso muy útil. El problema es que es fácil que, llevándolo de acá para allá, se te acabe cayendo. Los SSD son menos frágiles, pero también más caros. Así que una estupenda opción es este modelo de Transcend que ofrece una **protección anti-golpes** y ofrece **conectividad USB 3.0** e interfaz SATA III.

INTERÉS





DISEÑO ESBELTO Y EN FORMA
SILVERSTONE ML08

Producto: Chasis PC Mini-ITX **Precio:** 105 €
Más info.: Silverstone **Web:** *www.silverstonetek.com*



Si eliges un formato compacto para tu próximo PC, puedes estar seguro de que la delgada ML08 de la serie Milo cumplirá con todos los requisitos. Silverstone apuesta por un elegante **diseño delgado** en este modelo, que cuenta con detalles notables como el asa superior o los soportes para su colocación vertical. Permite instalar **gráficas de hasta 333 mm**. Eso sí, requiere el uso de **fuentes SFX**.

INTERÉS

SOPORTE GAMING AL DÍA
ASUS B150 PRO GAMING

Producto: Placa base ATX **Precio:** 109 €
Más información: Asus **Web:** *www.asus.es*



Con la introducción del chipset básico Intel B150, –con zócalo LGA 1151 para los nuevos chips– nos llegan también modelos de placas base que incorporan características gaming. Uno de ellos es la B150 Pro de Asus, que dispone de 10 fases de alimentación, puerto M.2, sonido **SupremeFX** e **iluminación RGB LED** entre otras características. Permite instalar hasta 64 GB de RAM 2133 MHz.

INTERÉS

REALIDAD VIRTUAL SIMPLIFICADA
SAMSUNG GEAR VR 3

Producto: Visor de Realidad Virtual **Precio:** 99 €
Más información: Samsung **Web:** *www.samsung.com*

Parece claro que 2016 va a ser el año de la Realidad Virtual y lo mejor es que los precios de los visores comienzan a resultar bastante asequibles. Es el caso del nuevo Gear VR, mejorado y más simple. Seguirá requiriendo un **smartphone compatible**, claro, y habrá **dos variantes** distintas: para modelos Galaxy S6 o similares y para los Note 5. Youtube, TiVo, Netflix ya ofrecen contenido para estos visores.

INTERÉS ■■■■■■■□□□



EL MEJOR SONIDO EN TAMAÑO MINI
CREATIVE SOUND BLASTER ROAR 2

Producto: Altavoz - reproductor Bluetooth **Precio:** 179,99 €
Más información: Creative **Web:** *es.creative.com*



Tras el éxito del altavoz inalámbrico Roar, Creative renueva su oferta con un nuevo modelo que mantiene la excelente calidad de audio de aquél con las tecnologías **SBX Pro Studio**, pero reduce su tamaño y su peso aún más. El Roar 2 es un 20% **más compacto** y un 10% más ligero, pero suena aún mejor. Por supuesto sigue contando con conectividad Bluetooth y manos libres, e integra una **MicroSD y un reproductor**.

INTERÉS ■■■■■■■■□□

PLATAFORMA DE JUEGOS ÓPTIMA
MSI H170A GAMING PRO

Producto: Placa base ATX **Precio:** 129 €
Más información: MSI **Web:** *es.msi.com*

Una de las mejores alternativas entre las nuevas placas para chips Intel de 6ª Generación, (socket 1151) es la de este modelo de MSI, basado en el chipset **Intel H170**. Con cuatro ranuras para módulos DDR4 a 2133 MHz (hasta 64 GB), **iluminación LED de diagnóstico**, compatibilidad USB 3.1 y un chip de red para juegos en baja latencia, ofrece ventajas exclusivas y muy valiosas.

INTERÉS ■■■■■■■■■□



TECNOTREND



GPU AMD R9 380X EN CAMINO

Colocándose en el ámbito de las **gráficas de gama media** con precios muy competitivos, la GPU R9 380X fue anunciada por AMD el pasado noviembre. Algunos fabricantes como XFX o Sapphire han desvelado ya algunas de sus características, y estas gráficas **costarán alrededor de 240 €**.
www.xfxforce.com



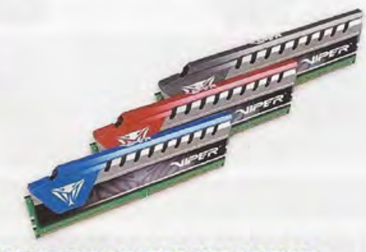
PLATAFORMA MINI-PC AMBICIOSA

Aunque el chasis mini-ITX **Bulldog** de Corsair fue presentado meses atrás, la compañía ha modificado su diseño con un aspecto más sobrio de cara a su lanzamiento. Contará con una fuente de 600W, **refrigeración Hyro Seris H5SF** y espacio para cualquier gráfica. Su precio: 399 €.
www.corsair.com



RENDIMIENTO GRÁFICO MÁXIMO

Asus ha anunciado su nueva gráfica tope de gama, el modelo **ROG Matrix GTX 980 Ti Platinum con 6 GB**. Posee un diseño exclusivo con **iluminación LED**, materiales especiales y características de alto rendimiento. Llegará en breve pero no se ha concretado su precio.
rog.asus.com



MEMORIA DE ALTA VELOCIDAD

Patriot prepara el lanzamiento de nuevos módulos de memoria **RAM Viper Elite DDR4** que estarán disponibles en kits de 8GB (2x4), 16GB (2x8), 32GB (2x16) y 64GB (4x16). Los Viper Elite contarán con un refrigerador de aluminio y tendrán velocidades máximas de **2400 a 3200 MHz**.
www.patriotmemory.com

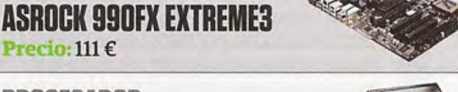
COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR




CAJA
QBX KAZE BLACK
Precio: 50 €



PLACA BASE
ASROCK 990FX EXTREME3
Precio: 111 €



PROCESADOR
AMD FX SERIES FX-8350 4.0GHZ 8X
Precio: 162 €



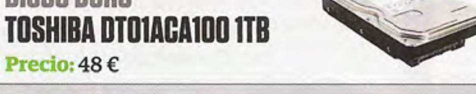
RAM
CORSAIR VENGEANCE PC3-15K DDR3 2X4GB
Precio: 62 €



TARJETA GRÁFICA
SAPPHIRE R7 370 DUAL-X OC
Precio: 164 €



TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DG 5.1
Precio: 27 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 48 €

UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 14 €




MONITOR
LG 24M37H-B 24 LED
Precio: 139 €

ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €




TECLADO
NOX KROM KATOS TKL
Precio: 59,90 €



RATÓN
NOX KROM KHANDA
Precio: 29,90 €

PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER FERRARI 458 ITALIA XBOX 360/PC
Precio: 80 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR



BENQ XL2411Z 24" LED 144 HZ
Precio: 289 €
Más información: BenQ
Web: *www.benq.com*

Diseñado para juegos y con excelentes prestaciones para juegos de acción, soporte 3D y calidad de imagen.

PROCESADOR



INTEL CORE I5-6600K
Precio: 256 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Los nuevos chips de 14 nm llegan con un rendimiento formidable. ¡Es hora de dar el salto a la sexta generación!

TARJETA GRÁFICA



GIGABYTE GEFORCE GTX 960 GAMING G1 WINDFORCE 4GB GDDR5
Precio: 249 € **Más información:** Gigabyte
Web: *es.gigabyte.com*

Toda una GPU GTX 960 con el extra de 4 GB, un eficaz sistema de refrigeración y un precio muy ajustado.

RAM



G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 108 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.

UNIDAD ÓPTICA



SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 55 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.

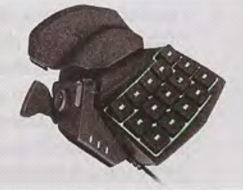
ALTAVOCES




CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: Creative

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.

PERIFÉRICOS EXTRA



RAZER TARTARUS
Precio: 58 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

El teclado gaming auxiliar Tartarus, previo a la variante Chroma de Razer es muy eficaz, versátil y está a buen precio.

PARA TU PC
actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASUS Z170 PRO GAMING
Precio: 147 €
Más información: Asus
Web: *www.asus.com/es*

Con el socket 1151 para los nuevos chips Skylake, esta placa de Asus es una de las mejores opciones gaming.



CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5
Precio: 109,90 €
Más información: Cooler Master
Web: *http://www.coolermaster.com/*

Sa vel inihil in et iure, sunt, que nistiis doluptate pelest dolo modi omnimagnis ium quibus solorep



TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z
Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.




DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3
Precio: 105 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

G.SKILL RIPJAWS KM780 MX (CHERRY RED/BROWN)
Precio: 135 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

La nueva línea gaming de G.Skill, el KM780 tiene una variante con iluminación (no RGB) y teclas mecánicas.



RATÓN

G.SKILL RIPJAWS MX780
Precio: 70 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

Con 8 botones, memoria, iluminación RGB, un sensor láser de 8200 ppp y un diseño ajustable y con pesas.



PERIFÉRICOS EXTRA

CREATIVE SOUND BLASTERX H5
Precio: 129,99 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

La variante H5 de la nueva generación de auriculares gaming de Creative ofrece una gran calidad de audio.



TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 475 €



PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 510 €

PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1.128 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 515 €

TARJETA GRÁFICA
ASUS GEFORCE GTX TITAN X 12GB
Precio: 1.119 €



TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 200 €

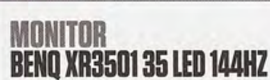


DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 269 €



UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 149 €

MONITOR
BENQ XR3501 35 LED 144HZ
Precio: 1.099 €




ALTAVOCES
RAZER LEVIATHAN SOUNDBAR 5.1
Precio: 214 €



TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €



RATÓN
CORSAIR SCIMITAR RGB
Precio: 99 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 389 €

MICROSOFT XBOX ONE ELITE CONTROLLER
Precio: 149,99 €

LOGITECH G933
Precio: 239 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ASUS ROG GR6-R008R

Precio: 789 € **Disponible:** *www.redcoon.es*

El diseño del mini PC gaming de Asus sigue siendo uno de los más avanzados y su equipamiento ha sido actualizado. Sirve como base para una de las variantes de Steam Machine o puede venir con Windows.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i5-5200U
- **RAM:** 8 GB RAM (2 x 4 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX GTX 960
- **Disco duro:** HD 500 GB
- **INTERÉS:**

DE 1.000 € A 1.500 €

ZOTAC NEN SN970 STEAM MACHINE

Precio: 1.199 € **Disponible:** *alternate.es*

La versión definitiva de la Steam Machine de Zotac es un prodigio de rendimiento en formato mini. Cuenta con un equipamiento fenomenal y una conectividad envidiable: lector, M.2, Bluetooth 4.0, WiFi y HDMI x 4.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i5-6400T
- **RAM:** 8 GB DDR 3 (hasta 16 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 960 2 GB
- **Disco duro:** 1 TB SATA 3
- **INTERÉS:**



DE 1.500 € A 2.000 €

MSI GAMING 24GE 2QE

Precio: 1.599 € **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

Con un soberbio diseño actualizado y un nivel de equipamiento envidiable, este todo-en-uno de 23,6" de MSI representa la opción más equilibrada de la gama. Viene con Windows 8.1 actualizable a Windows 10.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX960M
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD de 256 GB
- **INTERÉS:**

MÁS DE 2.000 €

MSI AG270 2QC 3K

Precio: 2.499 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

La idea del todo-en-uno en su máxima expresión. Su pantalla de 27" LED reproduce resoluciones 3K (2460x1440), integra valiosas tecnologías gaming y una configuración de componentes envidiable.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-4870HQ
- **RAM:** 16 GB DDR3 (2x8 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 970M 6 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB mSATA + HDD 2TB S-SATA
- **INTERÉS:**

EQUIPOS COMPACTOS

ILIFE NX100.25

Precio: 999 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

Basado en el chasis gaming Nightblade MI-017EU de MSI con una placa base B85, este equipo reúne un magnífico equipamiento para ofrecer un rendimiento óptimo, incluso con los juegos actuales más exigentes.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i5-4460S
- **RAM:** 8 GB DDR3 a 1600 MHz
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 960 2 GB
- **Disco duro:** 1 TB SATA 3
- **INTERÉS:**

COOLPC NVIDIA QUALITY

Precio: 1.109 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Es difícil imaginar un PC que reúna tantos componentes de alto nivel por un precio menor. Y menos en formato compacto, con el elegante chasis Bitfenix Phenom que le va de fábula.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-4790K
- **RAM:** 16 GB DDR3 1866 MHz (2 x 8 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 970 4GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB SATA3
- **INTERÉS:**

COOLPC NVIDIA LITTLE BATTLEBOX

Precio: 1.899 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

¡Cambio de categoría! Ahora el elegante y pequeño titán de Coolmod es más asequible. Se trata de uno de los equipos gaming compactos que cuenta con una excelente integración para las máximas prestaciones.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7 4790K
- **RAM:** 16 GB DDR3 1866 MHz (2x8 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 980 Ti OC 6 GB
- **Disco duro:** SSD 1TB SATA3
- **INTERÉS:**

COOLPC NVIDIA FLAGSHIP

Precio: 3.899 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

¡Una bestia del gaming! El peculiar chasis compacto Corsair Air 540 alberga en este modelo una configuración extrema, perfectamente integrada, capaz de ofrecer un rendimiento difícil de igualar.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7 5960X
- **RAM:** 32GB DDR4
- **GPU:** GTX Titan X
- **Disco duro:** M.2 256Gb+1TB HDD
- **INTERÉS:**

TODAS LAS CATEGORÍAS
para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

PCCOM AMD APOCALYPSE

Precio: 869 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

La amplia oferta de equipos PCcom nos permite presentarte opciones diferentes como el Apocalypse, basado en tecnología AMD, con una placa Gigabyte GA-F2A88X-DH3. Buen rendimiento, mejor precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core A10-7850K
- **RAM:** 16GB DDR4
- **GPU:** Sapphire R9 380 OC Nitro Dual-X
- **Disco duro:** SSD 120GB + 1TB SATA3

INTERÉS: ■■■■■■■■

ILIFE ELITE SAMURAI X

Precio: 1.369 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

La sensación de elegancia y sofisticación que inspira el chasis Phantom 410 de NZXT describe lo que ofrece el Samurai X, un sensacional sobremesa de precio todavía razonable y con un equipamiento soberbio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ (2X8 GB)
- **GPU:** ASUS GTX 970 Strix 4GB
- **Disco duro:** Samsung EVO SSD 500 GB SATA 6

INTERÉS: ■■■■■■■■■

NEWCOOLPC GAMER XIV

Precio: 1.699 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Con las últimas variantes de componentes de alta gama, la selección del Gamer XIV es soberbia y encaja. Alto nivel, pero sin que nada sobre ni desentone. El chasis NZXT Phantom 530 es, eso sí, llamativo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700K
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHz (2x8 GB)
- **GPU:** GTX 980 OC 4GB
- **Disco duro:** SSD 250 GB SATA3 + HDD 1TB SATA3

INTERÉS: ■■■■■■■

ALTERNATE NVIDIA BATTLEBOX 2K15 W10H

Precio: 3.479 € **Disponible:** *www.alternate.es*

El alto precio del soberbio Battlebox se justifica con una configuración de lujo, basada en el chasis Cooler Master Cosmos SE que los más entusiastas apreciarán. La fuente de 1050 W alimenta dos GPU Nvidia en SLI.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700K (6ª generación)
- **RAM:** 16 GB DDR4-2133
- **GPU:** 2 x GeForce GTX 980 Ti 6 GB (SLI)
- **Disco duro:** SSD 500 GB + HDD 4 TB SATA

INTERÉS: ■■■■■■■

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS G551JX-DM218H

Precio: 969 € **Disponible:** *www.asus.es*

Asequible, poderoso y con un delgado y sobrio diseño, el G551JX de Asus es un portátil de 15,6" capaz de ejecutar con fluidez cualquier juego actual. Integra una unidad óptica DVD 8X supermulti y conectividad WiFi AC.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 8GB
- **GPU:** Nvidia GTX950M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS: ■■■■■■■■

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GE62 6QD-269XES HEROES EDITION

Precio: 1.299 € **Disponible:** *es.msi.com*

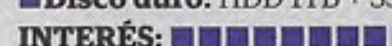
La última serie de portátiles gaming de MSI ha incorporado algunas ediciones como esta, decoradas espectacularmente con el MOBA de Blizzard «Heroes of the Storm». Por supuesto, los componentes son de primera.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX960M
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 128 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■



DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX970M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS: ■■■■■■■■

MÁS DE 2.000 €

MSI GT72S DOMINATOR PRO G - 6QE-079ES

Precio: 2.699 € **Disponible:** *es.msi.com*

Difícilmente vas a encontrar un portátil gaming con el nivel de prestaciones y el lujoso diseño del GT72S. Aunque su precio es alto, está muy por debajo de otras opciones más extremas que no son muy superiores.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6820HK
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 980M
- **Disco duro:** HDD 1TB+256SSD

INTERÉS: ■■■■■■■■

STEAM MACHINES



Un futuro para jugar en PC

El que nos propone Valve no tiene porqué ser el único futuro para el juego en ordenadores, ni siquiera el más probable; pero las Steam Machines ya son una realidad y contar con estas máquinas como alternativa debería ampliar las posibilidades de evolución del PC. ¿Tenemos motivos, entonces, para celebrarlo?



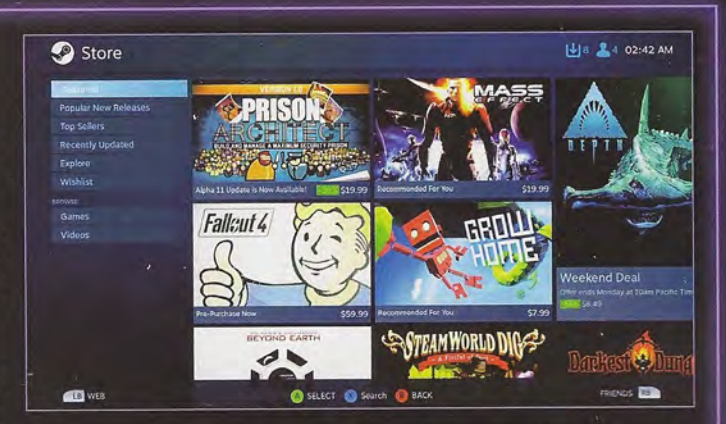
STEAM OS

Un entorno dedicado a los juegos, con una navegación sencilla e intuitiva, manejable desde un controlador en el salón de tu casa, con un catálogo enorme de títulos y con un funcionamiento sólido... ¡Todo eso es SteamOS! No se puede desmentir nada de lo anterior, pero hay otras cosas a tener en cuenta. Aunque el sistema operativo diseñado específicamente para las Steam Machines ha demostrado tener un funcionamiento bastante estable y interfaz excelente, el rendimiento es, hoy por hoy, bastante mediocre.



Reto de optimización

Es cierto que la versión comercial de SteamOS acaba de arrancar y cabe esperar que exista todavía un amplio margen de mejora, más allá de las pruebas beta. ¡Cuántas veces hubiésemos deseado encontrarnos un sistema tan fiable como éste! Sin embargo, el rendimiento es un aspecto clave. Y más para un sistema como SteamOS que está específicamente diseñado para jugar. ¿No debería ir mejor? El caso es que no es así. El rendimiento de conocidos juegos de la red de Valve bajo SteamOS no supera el que ofrece Windows 8.1. Pero cuando la comparación es con Windows 10, títulos como «Portal» o »Half-Life 2» resultan funcionar alrededor de un 40% más lentos en SteamOS. Y es así especialmente con niveles de detalle gráfico alto. Valve tiene mucho que mejorar su SteamOS en este aspecto.



STEAM CONTROLLER

Puedes hacerte con un Steam Controller por 54,99 € independientemente de una Steam Machine y emplearlo a modo de gamepad. Y es que, hablando de este mando, la versatilidad es el concepto clave. Valve dio no pocas vueltas a su diseño, presentando diversos prototipos hasta que dio con la forma definitiva. No es de extrañar que fuera difícil, dado que el Steam Controller debe asumir las funciones de un mando de juegos –desde el salón– y las de un controlador para navegar en el sistema y la seleccionar contenidos. El desafío se complica cuando el mando debe poder garantizar la fluidez y precisión de manejo en el control de los juegos de Steam que, en su mayor parte, están pensados para jugar con un teclado y un ratón.

El mando definitivo

Después de una reciente actualización, que mejora la precisión del trackpad y el mapeo de comandos, el Steam Controller ha cumplido con su objetivo y permite un manejo cómodo y preciso. Por supuesto requiere cierta práctica y acostumbrarse al mapeo de comandos –del que puedes ver un ejemplo a la izquierda– pero dar, por fin, con una alternativa análoga al teclado-ratón es todo un logro.



Valve dio en el clavo con el bombazo de las Steam Machines en Septiembre de 2013. No pudo elegir mejor momento para hacer pública su intención de propiciar el desarrollo de máquinas PC –alternativas a los equipos actuales– que no necesitasen un S.O. Windows. Por aquel entonces, la octava versión del sistema de Microsoft había sido fríamente recibida por los usuarios y aún faltaban meses para el muy perfeccionado Windows 8.1. Pero el momento no lo era todo.

Apuesta calculada

El formato compacto que adoptaban las primeras variantes de Steam Machines perfiladas resultaba encantador, casi como el de las consolas. Por su parte, SteamOS, un sistema operativo orientado a los juegos específicamente, prometía añadir las ventajas de las consolas –más sencillas de manejar– mientras que superaban, ya de entrada, las prestaciones de las últimas PS4 y Xbox One. Y todo ello con precios muy competitivos, en comparación con los PC gaming más modestos. ¿Sería posible?

> «La fórmula de Valve ofrecía sencillez, alto rendimiento, buen diseño y precios asequibles»

MÁQUINAS DISPONIBLES STEAM OS

ALIENWARE STEAM MACHINE



La propuesta de Alienware se distinguió, desde el principio, como la Steam Machine más emblemática. Un brillante diseño, sobrio y elegante, con un tamaño compacto ha marcado el paso a seguir para otros fabricantes. De hecho, es posible adquirir un PC con parecido hardware y diseño fuera de la categoría Steam Machine.

Alienware ofrece una amplia oferta de Steam Machines que consta de cuatro variantes con distintas configuraciones de hardware y precios que van de 599€ a 939€ respectivamete. El modelo intermedio, de 779 € cuenta con un nivel de equipamiento comparable al de un PC compacto. Integra un procesador Intel Core i5, 8 GB de RAM (2 x4 GB) un disco duro SATA de 1 TB, conectividad inalámbrica Wireless-AC y Bluetooth. Aunque el fabricante no especifica el modelo de GPU, los primeros análisis de este modelo apuntan a un modelo equivalente a las GeForce GTX 960M. Aparte de las configuraciones básicas, Alienware ofrece unas cuantas opciones de servicio post-venta y el mando Steam Controller está incluido. Tienes todos los detalles en la web: ***www.alienware.com***

ZOTAC NEN S970 STEAM MACHINE



La opción de ZOTAC, que junto con las de Alienware completa las posibilidades de adquisición de una Steam Machine por el momento, es un único modelo de formato mini, muy bien equipado. Sin duda, el fabricante ha aplicado en la NEN s970 su experiencia en equipos compactos y nos ofrece un diseño limpio y elegante que integra componentes de última generación. Así que es pequeña (8,27 x 8,0 x 2,45 pulgadas) silenciosa gracias a una eficaz refrigeración, se ilumina discretamente con LED y no desentonaría en el salón más *cool*.

En cuanto al hardware, consta de una CPU Intel Core i5-6400T, 8 GB de memoria (ampliables a 16 GB), un disco duro HDD de 1 TB, ranura M.2, 3 puertos USB 3.0, conectividad WiFi AC+Bluetooth, salidas HDMI 2.0 y una tarjeta gráfica GeForce GTX 960 de 3 GB. También ofrece un lector de tarjetas múltiple, que puede resultar muy útil. ZOTAC también incluye el Steam Controller. Está a la venta en nuestro país a un precio de 1.199 € (Alternate.es). Tienes más detalles em la web de ZOTAC. ***www.zotac.com***

> **“Las máquinas cumplen, pero el panorama es distinto y el entusiasmo se ha templado”**

Hoy, las Steam Machines son una realidad y, en términos generales, cumplen con los objetivos marcados por Valve inicialmente. Las máquinas son compactas y nada aparatosas, tienen un diseño cuidado, su sistema funciona bien y los precios... Bueno, podemos tomarnos en serio modelos de Steam Machine para jugar a partir de los 500 €, lo que no está nada mal. Digamos entonces: ¡misión cumplida, Valve!... más o menos. Pero no se trata de eso, solamente. En estos dos años han pasado muchas cosas en la industria y las Steam Machines ya no gozan del impacto inicial, el factor sorpresa. Ahora la cuestión es, más bien, si las Steam Machine cumplen con las altas expectativas de los aficionados y si conseguirán penetrar lo suficiente en el mercado como para garantizar su futuro.

Microsoft contraataca

La pugna de Valve es difícil y se desarrolla en varios frentes. Su plataforma, Steam, cuenta con los juegos, que no es mal comienzo, pese a que su inmenso catálogo no deja de estar limitado. Son otros factores –como lo variable del precio y la potencia entre las distintas



ALTERNATIVAS COMPATIBLES

ASUS ROG GR6

Poco después de darse a conocer las primeras Steam Machines, a finales de 2013 Asus sorprendió a los aficionados con la presentación de su mini PC ROG GR8, un equipo de sólo 2,5 litros de volumen inspirado en las consolas y que serviría como base para una futura Steam Machine, con un diseño muy gaming y distintivo.

Por ahora, seguimos esperando la llegada oficial de la Steam Machine de Asus, pero sobre este mismo diseño, la compañía ha lanzado una versión denominada ROG GR6 que ya está a la venta por 799 €, y viene con un equipamiento muy actualizado y poderoso.

El ROG GR6 integra una CPU Core i5-5200U, 8 GB de RAM, disco de 500 GB y una GPU GeForce GTX 960M y conexión WiFi. Sería, por tanto, una interesan Steam Machine, pero a día de hoy se vende con Windows 8.1, y con teclado y ratón como opciones. El controlador y el SteamOS tendrías que ponerlos tú. ¿Habrá renunciado Asus a su Steam Machine?

www.asus.com



STEAM LINK



En marzo de 2015 Valve anunció su sorprendente Steam Link, un dispositivo de conexión vía streaming que nos permitiría reproducir en el televisor -y en FullHD- la imagen de nuestros juegos desde una Steam Machine o -y aquí viene lo interesante- desde cualquier otro PC. Es decir que, el dispositivo no restringe su uso al entorno de SteamOS y las Steam Machines. ¡Alucinante! Sin duda, el Steam Link supone un complemento valioso para las Steam Machines, pero al mismo tiempo es una alternativa a la compra de estas máquinas, dado que nos permite seguir disfrutando del catálogo de Steam bajo Windows y llevarlo a la pantalla de nuestro salón. Y, además, las pruebas de rendimiento preliminares demuestran un funcionamiento muy ágil y fiable. Su precio es de 49,99 €. Si sumas los 55 € que te cuesta un Steam Controller y con tu PC compacto tradicional -bajo Windows- tendrías fácilmente un sistema de entretenimiento para el salón.

store.steampowered.com

máquinas, o la ausencia de ventajas realmente exclusivas– los que cuestionan el futuro de las Steam Machines. Y es que, por ejemplo, uno de los argumentos favorables a las Steam Machines fue el de su capacidad para convertirse en sistemas de entretenimiento de salón. Pero la verdad es que, hoy, no hay que complicarse mucho para conectar un PC compacto a la tele. Sin embargo, es Windows 10 y, sobre todo, la comodidad que supone limitarse a actualizar el SO, lo que más amenaza la adopción de las Steam Machines como alternativa al PC.

> "SteamOS y el hardware, no los juegos, decidirán el futuro de las Steam Machines"

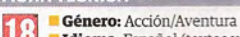
Potencial por explotar

Desde luego, Valve es la mayor interesada en independizarse de los sistemas operativos de Microsoft, pero, aunque el próximo Windows fuera perfecto, a los jugadores de PC no nos vendría nada mal poder contar con más opciones para elegir. ¿Tendremos que esperar a que Microsoft vuelva -quizá- a decepcionarnos para darle una oportunidad a las máquinas de Valve? Por ahora es bueno saber que están ahí y que llegan para tentarnos. Ojalá cuajen, ¿verdad? **S.T.M.**

JUEGO DEL MES micromanía

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

La Revolución Industrial del asesinato



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Ubisoft Quebec/Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** 4 **PVP rec:** 59,95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- *assassinscreed.ubi.com/es-ES/games/assassins-creed-syndicate*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes jugables:** 2 (Jacob y Evie)
- **Tipos de armas:** Blancas, de fuego, granadas, dardos.
- **Tipos de mejoras individuales:** Combate, Sigilo, Ecosistema
- **Tipos de mejoras de banda:** Cabecilla, Infiltrado, Timador
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2400s a 2.5 GHz, AMD FX 6350 a 3.9 GHz
- **RAM:** 6 GB
- **Espacio en disco:** 45 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon R9 270
- **Conexión:** ADSL (activación Steam/Uplay)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** ADSL



¿Cómo está, señor Darwin? Algunos personajes históricos famosísimos son unos valiosos aliados en nuestra lucha.



Cada área de Londres ofrece distintos desafíos y objetivos. Eso sí, asegúrate de estar en el nivel apropiado para afrontarlos.



La visión de águila es vital. Sobre todo en las misiones que hay inocentes de por medio, como los rescates de huérfanos.



¡Asesinos en carruaje en el Londres victoriano! La lucha contra los templarios continúa en 1868, con los gemelos Frye combatiendo a los malos a pie, a caballo, en tren o en barco. ¡Brutal!



Desde lo más alto del Big Ben se ve Londres en todo su esplendor. En alguna misión tenemos que llegar hasta allí arriba, pero aunque así no fuera... ¿quién se resistiría a subir hasta su cúspide?

Aunque el diseño de acción de la última entrega de «Assassin's Creed», «Unity», fue uno de los más renovadores de la misma, sus numerosos problemas técnicos de lanzamiento lastraron la experiencia de juego de un título realmente bueno. Ubisoft ha aprendido, y cómo, de la experiencia, y en «Syndicate» no sólo se deja atrás de mandera fulminante el problema, sino que nos invitan a descubrir uno de los juegos más espectaculares de la saga y lleno de novedades, comenzando por contar con una pareja protagonista y dando un salto en la ambientación, llevándonos al Londres victoriano de finales del s.XIX, en un diseño que además repercute, de manera realmente positiva, en la jugabilidad. Sí, se podría decir que «Syndicate», sumando todo lo que de nuevo y de clásico tiene es, sino el mejor, uno de los mejores juegos de la saga sin lugar a dudas.

> **“El Londres victoriano de 1868 es el escenario del conflicto entre asesinos y templarios”**

Gemelos asesinos

Una de las virtudes de «Syndicate» es que, desde el primer minuto, no se anda con contemplaciones: nos mete a saco en su historia, poniéndonos en la piel de los dos protagonistas de la trama, Jacob y Evie Frye, asesinos y gemelos, encargados de acabar con el Gran Maestre de los Templarios en el Londres de 1868 y con todos sus seguidores, que se han infiltrado en todas las aramas de la sociedad victoriana –economía, sanidad, industria, etc.– y controlan la vida de todo Londres. No todos están de acuerdo con esto, claro, y en un estupendo guión que combina Historia y política, Ubisoft nos muestra a los hermanos Frye convirtiéndose en reyes de los bajos fondos, para acabar teniendo contactos con personajes relevantes de la sociedad londinese de entonces –reales y muy significativos– y liberando –la terminología política ya sabes que es una constante en la saga a la sociedad de los opresores. Aunque quizá viendo el presente no está muy claro si lo lograron...

HERMANOS Y ASESINOS

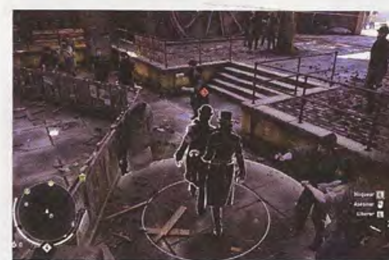


Por vez primera en la saga «Assassin's Creed» no tenemos uno, sino dos protagonistas que podemos intercambiar en todo momento, mientras estemos en las calles de Londres. Los hermanos Frye, Jacob y Evie, ofrecen estilos de juego algo distintos, pero complementarios, para llevar a cabo todas las misiones. En algunas, incluso, llegan a participar ambos -aunque sólo controlamos a uno de ellos.



Los asesinatos sigilosos ahora se pueden efectuar por partida doble. Eso sí, tienes que desbloquear la habilidad antes de poder ejecutarla. Cuando lo consigues, es una gozada.





Siempre es mejor que no te detecten. En algunas misiones es obligatorio, en otras, recomendable. Hay muchas maneras de pasar desapercibido.

ALIADOS Y ENEMIGOS

Como en cada entrega de la saga, el conflicto entre templarios y asesinos se ve potenciado por los aliados que, en «Syndicate», ofrecen caras de lo más variado.

De Dickens a Graham Bell, pasando por Darwin o la Reina Victoria, algunos de estos conocidos personajes nos ayudan de forma muy diversa.





Pero los templarios se ven coordinados en sus negocios por el Gran Maestre, Crawford Starrick, que dirige y controla la economía y sociedad del Londres de 1868.



¡Oh, la fantástica tecnología de finales del s. XIX! Los inventos de Graham Bell nos ayudan a combatir a los templarios y sus secuaces. Los dardos envenenados sueltan gas al lanzarlos al fuego.



En todo caso, «Syndicate» juega –y lo hace muy bien– con la ambientación histórica, los personajes y los hechos reales de la sociedad victoriana.

> “Por vez primera tenemos a dos protagonistas en acción, los gemelos Jacob y Evie Frye”

Evolución a pares

Los hermanos Frye son la esencia misma del diseño del nuevo «Assassin's Creed». No se trata sólo de la nueva encarnación del asesino adaptada al momento histórico, sino que al tratarse de dos personajes que podemos manejar indistintamente, se complementan en sus estilos, aunque con puntualizaciones.

Jacob es el amo de la acción, del enfrentamiento y de las soluciones expeditivas. Evie es algo más sutil y gusta más del sigilo. Sin embargo, se puede jugar como quieras con ambos, adaptándolos a tu estilo. Las habilidades de ambos son, además, las mismas, pero han de desarrollarse de forma individual. Esto te permite personalizar, si así lo quieres, estilos muy distintos para ambos personajes, pudiendo elegirlos según la misión, con sus habilidades adaptadas.

Pero, además, ambos personajes se ven complementados por la presencia de los Rooks, y sus habilidades. Los Rooks son una banda de los bajos fondos dirigida por los Frye, que controla las áreas de Londres que "liberas" de los templarios que, a su vez, controlan a otra banda. De hecho, las guerras de bandas son el último obstáculo con que pasar a controlar una de las áreas de la ciudad, una vez eliminadas las amenazas principales y completadas las demás misiones.

Los Rooks cuentan también con sus habilidades de banda que has de desbloquear para elegir, también, con qué estilo de acción avanzar en la trama.

Armas y juguetes

Los Frye, además, van conociendo a personajes históricos, como Graham Bell, Marx, Darwin y otros, que no sólo los van intro-



El uso del gancho y la cuerda nos permite ascender a alturas elevadas y lanzarnos en tirolina. No sólo sirve para movernos rápidamente, pues a veces es imprescindible en según qué escenarios.



Evie es más tranquila, pero cuando la provocan, saca el bastón. Bueno, si esa es tu arma elegida, aunque ambos personajes pueden manejar hachas, armas de fuego, bombas, etc.

duciendo en diversos estamentos de la sociedad londinense, sino que los proveen –especialmente Graham Bell– con artefactos y armas muy útiles para la acción. El uso del gancho y la cuerda es especialmente significativo, pues aporta un componente de movimiento muy especial, que hace más dinámica la acción. Y es muy relevante también la presencia de los carruajes por las calles de Londres, así como los trenes. Los medios de transporte forman parte fundamental del diseño de acción en muchas misiones, y aunque a aveces manejar el carruaje es algo... brusco, la diversión se multiplica con estas misiones.

«Syndicate» es un juegazo al que, como a todos los «Assassin's Creed» le pierde algo la reiteración en el diseño de misiones secundarias, pero es un juego enorme. Técnicamente es una maravilla, y si tienes un PC potente, ponerlo a tope es una gozada. De lo mejorcito de la saga, sin duda. **A.P.R.**

LOS ASESINOS SE HACEN FUERTES

Varias características novedosas se juntan en el diseño de «Assassin's Creed Syndicate», algunas que afectan a los personajes y otras al mundo de juego.



Las mejoras de banda, como las armas añadidas, se compran con dinero. Permiten dar más ventajas a los miembros de los Rook en el combate contra los enemigos.



Las habilidades de Evie, como las de Jacob, se dividen en tres áreas: combate, sigilo y ecosistema. Cada avance cuesta puntos de experiencia; más a medida que subes.



Jacob tiene las mismas habilidades que Evie, pero su mejora no es compartida; es decir, debes desarrollar a ambos personajes de forma independiente. Ojo.



Para avanzar en la trama y mejorar tus personajes has de controlar, uno a uno, los distintos distritos de Londres. Puedes identificar en el mapa sus puntos calientes.



Además de las habilidades de Jacob y Evie puedes comprar mejores armas, mejores atuendos y mejoras de objetos. Todo cuesta una pasta. Inviértela bien.

LA REFERENCIA



AC UNITY

La anterior entrega de la saga se ambientaba en la Revolución Francesa y apostaba como novedad por la inclusión de misiones cooperativas.

ALTERNATIVAS

JUST CAUSE 3

Nota: 81 — MM 250

BATMAN ARKHAM KNIGHT

Nota: 96 — MM 246

NUESTRA OPINIÓN

Ayuda a los gemelos Frye a ganar la batalla contra los tenplarios. Dos protagonistas se dan cita en el nuevo juego de la saga, ambientado en el Londres victoriano, para combatir a los templarios.

LO QUE NOS GUSTA

- La ambientación, como viene siendo habitual en la saga, es impresionante, con una perfecta recreación de la ciudad de Londres y la era victoriana.
- La existencia de dos protagonistas, con estilos complementarios, que desarrollas como quieras.
- Técnicamente impresionante. Un doblaje estupendo.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Como es habitual, más de una vez te engancharás donde no quieres por la enorme interactividad.
- Gran parte de las misiones en todos los distritos de Londres tienden a ser bastante repetitivas.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

El nuevo «Assassin's Creed» continúa la senda técnica de «Unity», muy mejorada y depurada, y ofrece numerosas novedades en el diseño de acción, desde dos protagonistas al combate en carruajes, amén de usar de forma imaginativa las tecnologías del s. XIX en aras de la jugabilidad. Uno de los mejores juegos de la saga y espectacular gráficamente.



METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 57

METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 76

JUST CAUSE 3

¡Es la hora de las explosiones!







GTA V
El mundo abierto de Rockstar también ofrece libertad total de acción y vehículos a tope.

ALTERNATIVAS

FALLOUT 4
Nota: 94 — **MM 249**

MAD MAX
Nota: 92 — **MM 247**

El mundo abierto de Rico Rodríguez y sus misiones de agente especial contra el dictador de turno no es apto para todo el mundo. Si buscas la profundidad rolera de sagas como «The Elder Scrolls» o «Fallout», no vengas por Medici. Si te va el realismo y la ambientación gangsta de «GTA V», tampoco es una opción que te vaya a llenar. Pero si eres de los que gustan de la diversión loca, la interacción total, las ideas febriles capaces de ofrecer resultados delirantes, las acrobacias sobre aviones –no en, sobre–, las explosiones y el desparrame, es la opción perfecta y un juego que necesitas probar para disfrutar a lo grande durante días y días. ¿Listo para la misión?

Los viejos amigos

En Medici el general di Ravello tiene bajo su bota las libertades de todos sus habitantes y la creación de industrias está únicamente a su servicio, para llenar sus cuentas bacnarias aprovechando los recursos del archipiélago mediterráneo. Y es que Medici está compuesto por tres grandes islas con una orografía abrupta en la que a veces no hay más remedio que coger un helióptero, un avión o, por qué no, llegar planeando desde los cielos hasta tu destino, para derrocar, en una misión tras otra, al dictadorzuelo. Rico, además, vuelve a su casa con esta nueva aven-

> "El regreso de Rico Rodríguez nos trae un enorme mundo abierto de acción y destrucción"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
18
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español
- **Estudio/compañía:** Avalanche Studios/Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 4 **PVP rec:** 49,95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *justcause.com* Comunidad, imágenes, vídeos...

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Misiones principales:** 25 (en tres actos)
- **Herramientas:** Rezón, traje aéreo, paracaídas, vehículos
- **Mundo de juego:** Medici (ínsulas Fonte, Striate y Draco)
- **Tipos de modificaciones:** 7
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core i5 2500K a 3.3 GHz, Phenom II X6 1075T a 3 GHz
- **RAM:** 6 GB
- **Espacio en disco:** 55 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 670, Radeon HD 7870
- **Conexión:** ADSL (activación Steam, logros globales)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 60 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** ADSL



¡Acaba con los militares de di Ravello! Rico tiene la ayuda de los rebeldes en muchas ocasiones, pero en otras se apaña solo.



El archipiélago de Medici está a punto de estallar... ¡no, tarde, ya lo ha hecho! Ha sido llegar Rico Rodríguez a su hogar natal para liberarlo de las garras de Di Ravello y ya ha liado una buena.



Aquí está el increíble Rico volador. Bueno, planeador, que es de lo que se trata con el traje aéreo. Así se llega rápido donde sea.



James Bond tiene a Q, Rico a Dima. La científica local nos proporciona múltiples ayudas técnicas para nuestras misiones.



Si nos estado de pie en las alas de un avión en vuelo, no eres un agente de verdad. A Rico le encanta hacer cabriolas sobre aviones, motos, coches, lanchas, misiles... ¡Y lo que haga falta!

tura en la que se reencuentra con viejos amigos, como Mario y muchos otros.

Espectáculo y pirotecnia

Las habituales herramientas de Rico en la saga se ven mejoradas en «Just Cause 3» sensiblemente: paracaídas, rezón, traje aéreo y un amplio arsenal se ponene a nuestra disposición para gozar de la acción más intensa y explosiva. Literalmente. Y la exploración con libertad total de Medici puede hacer a pie, en vehículo –por tierra, mar y aire– o usando una combinación de gancho, traje y paracaídas, que es sumamente práctica.

Si algo define a «Just Cause 3» es sus enormes posibilidades de jugar como quieras. El diseño de la interacción de los múltiples elementos del mundo de juego es brillante, y se pueden probar cosas realmente extravagantes sólo para ver su funcionan. ¡Y lo hacen! Nunca existe un modo único de cumplir un objetivo, y a veces es más divertido simplemente probar cosas que cumplir misiones.

Es cierto que «Just Cause 3» es, a veces, demasiado "exótico". No tanto por sus diseños, como por su ejecución. Los controles, por ejemplo, a veces te vuelven un poco loco –no es de extrañar, con tanto vehículo, juguetito y arma–; su estética es de un realismo comiquero, lo que va con su estilo, y está más cerca de ser una peli como "Los Mercenarios" que una de James Bond. El control de los vehículos es tan desparramante, a veces, como la propia acción, pero si miras todo desde un punto de vista positivo en aras de la diversión, te lo pasarás en grande. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Libera a Medici de la dictadura en un explosivo juego de acción. El regreso de Rico Rodríguez mantiene la habitual fórmula de acción vertiginosa, con explosiones y destrucción por doquier.

LO QUE NOS GUSTA

- El pandemonio de explosiones, destrucción y acción delirante y vertiginosa. Es diversión en estado puro.
- El enorme tamaño del mundo de juego y las posibilidades de interacción con casi todo.
- La variedad de vehículos y modificaciones posibles.

LO QUE NO NOS GUSTA

- El extraño mapeado de controles por defecto, aunque comprensible por la gran cantidad de comandos.
- Las inevitables misiones repetitivas para ir cogiendo experiencia y subir de nivel las modificaciones.
- Ligeros problemas gráficos con los ajustes al máximo.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Diversión máxima para los amantes de la destrucción total y de la acción sin tregua. «Just Cause 3» podía estar más pulido técnicamente, podía ofrecer más variedad de misiones y podía haber ofrecido un realismo mayor, pero es imbatible en lo que se refiere a la diversión, pudiendo disfrutar como enanos sólo haciendo saltar todo por los aires.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 49 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 75

RAINBOW SIX: SIEGE

Especialización y coordinación



LA REFERENCIA



COUNTER STRIKE
Aunque el combate no es tan táctico, sigue siendo el rey de la acción multijugador.

ALTERNATIVAS

STAR WARS: BATTLEFRONT
Nota: 70 **MM 250**

CALL OF DUTY BLACK OPS III
Nota: 72 **MM 249**

Tras varios años de ausencia, «Rainbow Six» regresa a nuestros discos duros con una renovación considerable. La acción táctica sigue siendo la esencia de la jugabilidad, pero el apartado multijugador, y el combate por equipos, sobre todo, es ahora la clave del diseño del título de Ubisoft.

Los combates de «Siege» –cuyo nombre es la mayor pista para su diseño de acción– nos llevan a entornos cerrados, llenos de recovecos, cuellos de botella y multitud de posibilidades tácticas. El combate por equipos se basa en la especialización de cada uno de los mimebros de los mismos (cinco por bando) que se enfrentan entre sí por la victoria, con atacantes y defensores formando la base de esta confrontación.

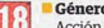
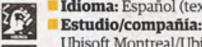
Fuerzas de elite

Cinco fuerzas policiales de elite de –SAS, SWAT, GIGN, Spetsnaz y GSG 9– forman la base de los miembros de los equipos. Dos atacantes y dos defensores por cada una de estas fuerzas están disponibles para formar el equipo, aunque sólo son accesibles tras ser desbloqueados, al acumular experiencia en combate. Esta se consigue jugando en los entrenamientos, primero, y más tarde al ir participando en combates ya con los equipos formados o bien jugando como Lobo Solitario en el modo Caza al Te-

> “En «Rainbow Six Siege» la falta de sincronización la paga todo el equipo, no sólo tú. ¡Practica!”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA


- **Género:** Acción táctica multijugador
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Ubisoft Montreal/Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** 3 **PVP rec:** 59,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *rainbow6.cu.com/siege/es-ES*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Cuerpos especiales:** 5
- **Agentes:** 20 (cuatro por cuerpo especial; dos defensa, dos ataque)
- **Modos de juego:** Entrenamiento, Caza al terrorista, multijugador
- **Escenarios entrenamiento:** 10
- **Multijugador:** Partidas casual. Igualadas (5 vs 5)

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 560 a 3.3 GHz, Phenom II X4 945 a 3 GHz
- **RAM:** 6 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, Radeon HD 5870
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

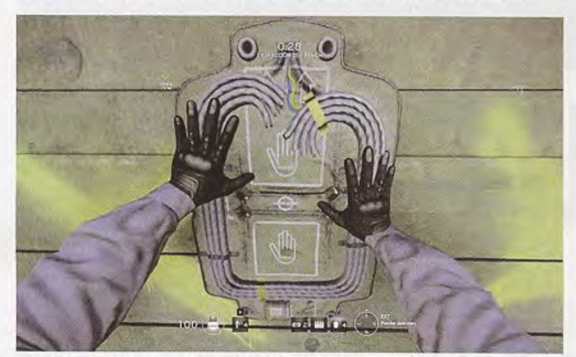
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 35 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra óptica



Desbloque a tus agentes. A medida que acumulas experiencia puedas desbloquear a los especialistas para usarlos en el juego.



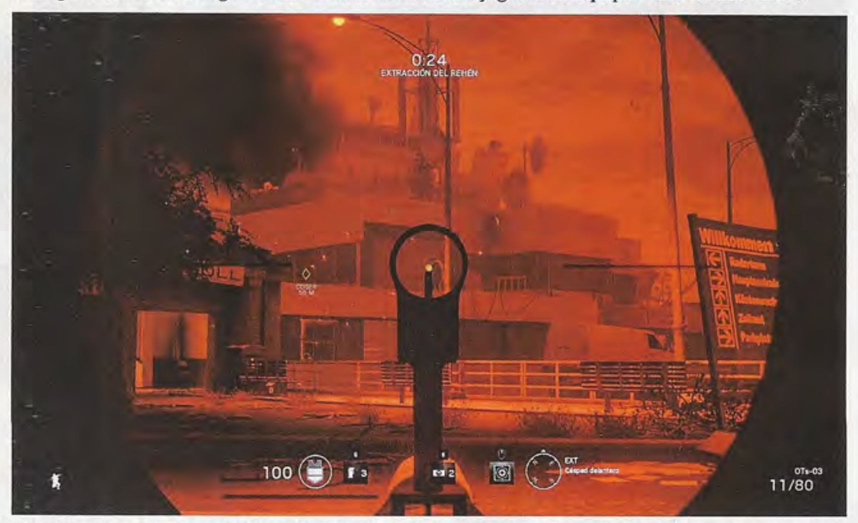
No hay nada como un dron. Como cualquier paso en falso o a lo loco se paga caro, usa tus drones para explorar el escenario.



Si no hay entrada, ¡abre una! Los explosivos permiten tirar abajo las barricadas. Si calculas bien puedes eliminar enemigos.



¡Entrar, rescatar y salir ilesos! La acción más táctica del momento en PC llega con la nueva entrega de la veterana saga «Rainbow Six». Acción multijugador en equipo como no has vivido.



Estudia bien el entorno y prioriza tus objetivos. Aunque el francotirador Spetsnaz puede abatir a más distancia que ninguno, si el resto del equipo enemigo detecta el disparo te freirán a tiros.

rrorista. Un diseño que se retroalimenta y está muy bien pensado para los neófitos en la acción multijugador, que van descubriendo las habilidades y arsenal disponible por cada tipo de agente durante el entrenamiento.

El asedio, de forma genérica, es la base de toda la acción. Como hemos dicho, atacantes y defensores se enfrentan en distintos escenarios y con diferentes objetivos –rescate de rehenes, desactivación de bombas, etc.– y la coordinación entre todos los miembros del equipo es vital para la victoria, ya sea atacando o defendiendo.

¡Juega en equipo!

Parece una obviedad, pero jugar en equipo de forma precisa es vital para disfrutar de «Siege». Contar con un par de auriculares con micrófono es imprescindible y configurar bien el router, también. El juego penaliza severamente, por un lado, contar con una NAT estricta –que te puede llevar a no hablar con tu equipo– y por otro no cooperar adecuadamente. Si mueres no sólo lo pagas tú, sino también tu equipo con penalizaciones. Pero si tras mucha práctica –que vas necesitar– consigues entrenar y dominar estrategias y tácticas, el resultado es brillante.

El diseño de escenarios, con uso de barricadas, entornos que se pueden destruir, cuellos de botella bien situados y puntos de acceso diversos y susceptibles de ser usados de forma muy imaginativa, permiten disfrutar de partidas sensacionales. Es una pena que los modos y escenarios no sean más variados y abundantes, y que el precio sea tan elevado, porque el juego es muy atractivo. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Vive el combate táctico por equipos. La veterana saga de acción táctica de Ubisoft se renueva en combates multijugador 5v5 con una alta especialización de los agentes disponibles.

LO QUE NOS GUSTA

- El diseño táctico de la acción, que aporta un punto diferencial frente a sus rivales del mercado.
- La necesidad de la sincronización y compenetración entre todos los miembros del equipo.
- La especialización de los miembros del equipo.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Los problemas derivados de la restricción del NAT si no tienes adecuadamente configurado el router.
- Contenido base algo limitado, tanto en escenarios como en modos disponibles.
- Requisitos mínimos elevados y precio exagerado.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO MULTIJUGADOR

Ubisoft ha depurado el concepto de combate táctico hasta el límite, con personajes especializados, escenarios dotados de un diseño excelente con cuellos de botella bien situados y la obligación de una coordinación total entre los miembros del equipo. Algo limitado en opciones, en cuanto a escenarios y modos de juego, lastran ligeramente el conjunto.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 70 METACRITIC MEDIOS LA NOTA 78

STAR WARS: BATTLEFRONT

La Fuerza busca héroes

LA REFERENCIA





BATTLEFIELD 4
El multijugador del úlitmo juego de DICE es muy similar, en esencia, al de «Battlefront».

ALTERNATIVAS

RAINBOW SIX SIEGE
Nota: 84 — MM 250

CALL OF DUTY BLACK OPS III
Nota: 72 — MM 249

Decir que «Battlefront» ha sido uno de los juegos más deseados de 2015 no es exagerar lo más mínimo. También es cierto que el que se vaya a estrenar la nueva película de Star Wars en unos pocos días –cuando escribimos esto faltan aún un par de semanas– parece crear la atmósfera perfecta para sumergirse en el nuevo juego de DICE con un espíritu reforzado y un entusiasmo como pocas veces hemos tenido. Quizá, ese exceso de expectativas es también un arma de doble filo que ha jugado algo en contra de Battlefront» a la hora de valorarlo, y es que el juego de DICE es un título divertido, notable, dinámico, lleno de intensidad, pero nada sorprendente en el fondo. Más allá del universo en que se ambienta, como juego de accion multijugador se queda un tanto a medio gas. Es decir, lo que ofrece está bien y te lo pasas bien durante un rato, pero es Star Wars, son los personajes clásicos y te esperas mucho más de lo que te da, porque tanto en calidad como en cantidad, un juego como «Battlefront» –y más al precio que se ha lanzado– debe dar mucho más al jugador.

La Fuerza en acción

Aunque la ausencia de un modo campaña –uno de los apartados más criticados por los fans– es notoria, DICE ha introducido un

> "DICE nos sumerge en los escenarios de las películas de Star Wars como nunca antes"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Acción multijugador
- **Idioma:** Español
- **Estudio/compañía:** DICE/Electronic Arts
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Nº de DVDs:** 3 ■ **PVP rec:** 59,95€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *starwars.ea.com/es_ES/starwars/battlefront*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos Entrenamiento:** 5
- **Modos Multijugador:** 9
- **Misiones Batallas:** 4 (modos normal y heroico)
- **Misiones supervivencia:** 4
- **Escenarios:** 4 (más DLC Jakku)
- **Héroes disponibles:** Seis (3 por bando)

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Intel i3 6300T
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 40 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660
- **Conexión:** ADSL (512 kbps o superior)

MICROMANÍA RECOMIENDA

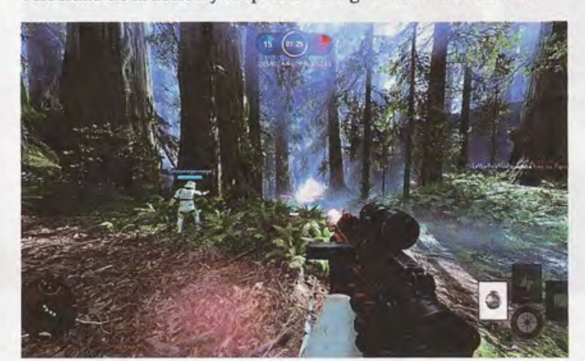
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 45 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra Óptica



El modo Escuadrón de Cazas es de los más espectaculares del juego, con grandes batallas entre X-Wing y TIE Fighters.



Si te mareas en las primeras partidas es por la vertiginosa velocidad de la acción y un punto de fuga demasiado forzado.



La recreación de los escenarios de las películas es uno de los puntos fuertes del juego. Es como estar en las pelis.



¡Esto es Star Wars! El juego de DICE sumerge al jugador, de forma realmente inédita, en el universo de las películas de Star Wars. Escenarios, vehículos, armas, personajes... Eso es lo mejor.



¿Te atrae el Lado Oscuro? ¡Puedes ser Darth Vader! O, ya puestos, el mismísimo Emperador. Los héroes de ambos bandos están disponibles en algunos de los modos de juego.

modo de entrenamiento y misiones que se pueden jugar en pareja o con ayuda de la IA. Pero el grueso de «Battlefront» se encuentra en los nueve modos multijugador y la disponibilidad de vehículos míticos –X-Wing, A-Wing, TIEs, AT-ST, Halcón Milenario...–, amén de personajes heroicos –tres por bando– con los que participar en el combate. Los modos de juego son uno de los puntos más desequilibrados de «Battlefront». La mayoría se basan en diseños ya vistos en juegos de la saga «Battlefield», lo que no es malo, pero tampoco es como para tirar cohetes. Otros diseños son bastante trillados y los más innovadores resultan estar poco solicitados por jugadores, con lo que encontrar compañeros para vivir la acción es complicado.

Por otro lado, cuatro escenarios de partida –Hoth, Tatooine, Endor y Sullust– son muy pocos, pese a que los modos de juego sean aceptables en número y que exista un DLC –Jakku– gratuito —que no hemos podido probar, por desgracia, por cuestión de fechas.

En el lado técnico, «Battlefront« es aceptable, aunque el diseño visual se basa en el uso de un punto de fuga forzadísimo para aportar una mayor sensación de vértigo en la acción, que llega a deformar tanto el entorno que puede hasta marearte.

La sensación general es de un buen juego, divertido, aunque algo pasado, corto en contenidos y que parece que espera a las expansiones de pago –nada baratas– para ofrecer todo aquello que el estudio ha diseñado. Una táctica que más que satisfacer resulta de lo más decepcionante para el fan. Una de cal y otra de arena. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Vive las películas de Star Wars con sus grandes combates. Métete en la piel de los héroes de la trilogía clásica y combate a pie o pilotando los vehículos más emblemáticos del universo Star Wars.

LO QUE NOS GUSTA

- La ambientación es sensacional, y la recreación de algunos escenarios clásicos de las películas, igual.
- La inclusión de seis héroes de la trilogía clásica.
- La velocidad vertiginosa de la acción en la mayoría de modos de juego y combates. Es puro dinamismo.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Muy limitado en escenarios, y los modos de juego están demasiado trillados y son poco innovadores.
- En algunos modos es difícil encontrar jugadores.
- Parece ser medio juego y que el otro medio se ha de comprar en DLC y expansiones. Caro para lo que da.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO MULTIJUGADOR

El diseño de los modos y combates de «Battlefront» tira de modelos clásicos de la acción multijugador, algo desfasados en algunos casos, y en otros en los que es difícil encontrar jugadores. La sensacional ambientación contrasta con la limitación de escenarios y la sensación es que es un buen medio juego: le falta contenido y mayor innovación.

LA NOTA **70**

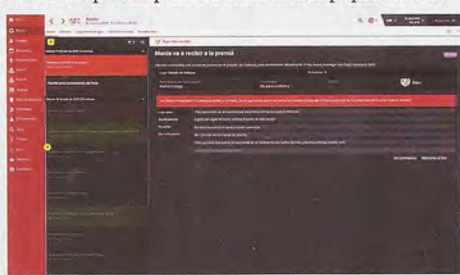
METACRITIC USUARIOS LA NOTA 35 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 72



¡Ha llegado el momento de estrenarse como entrenador! Demuestra todo tu potencial como mánager del equipo que prefieras: entrena, dirige, alinea, diseña estrategias, ficha... ¡la gloria del fútbol te espera!



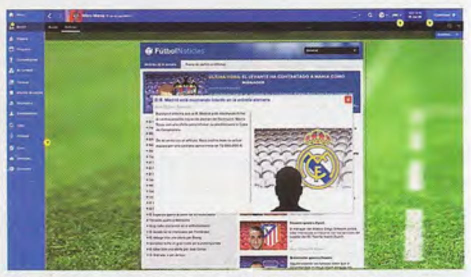
Estar en contacto con la prensa resulta vital. Las ruedas de prensa pueden hacerte más popular... o no.



No puedes llegar sin datos. Revisar el historial de tu nuevo club en años precedentes es algo vital.



¿Estás dispuesto a soltar la pasta? La tienda online del juego proporciona ventajas puntuales por compra.



El seguimiento de las noticias es importante para estar al tanto de la actualidad de fichajes y más.

FOOTBALL MANAGER 2016

Los números mandan

LA REFERENCIA

NBA 2K16
Nota: 78 — **MM 248**

ANNO 2205
Nota: 76 — **MM 250**



FICHA TÉCNICA

3

- **Género:** Deportivo/Estrategia
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Sports Interactive/SEGA
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 1
- **PVP rec:** 54,95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.footballmanager.com* Foro, demo, información general...

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4, Athlon a 2.2. GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5900, Radeon 9800 Pro, Intel GMA X3100

Hace mucho tiempo que el fútbol no es cuestión de técnica, sino de números. Por cada Messi que hay y que puede resolver un partido –o casi todos, si no le da la pájara–, el resto son análisis de bases de datos, estadísticas, comparativas, curvas de rendimiento, progresión, planificación de fichajes, traspasos, bajas médicas y todo lo que se te pueda ocurrir en este sentido. Vamos, que a no ser que juegues al fútbol con tus colegas para divertirte en una liguilla de barrio, lo de los profesionales es cosas de agarrar tu tablet y empezar a hacer números, o de cogerte «Football Manager 2016» y empezar a revisar tablas y a reunirte con todo quisque. Porque el fútbol –y en esto «Football Manager 2016» abunda sobre anteriores entregas– es también política y relaciones públicas.

Sports Interactive ha basado el éxito de su saga, precisamente, en los análisis de datos, de fortalezas y puntos débiles de cada entrega, y de intentar amoldarse a los gustos de sus fieles seguidores.

Multiplataforma

Lo primero que se ve al comenzar a jugar con «Football Manager 2016» es la incorporación de un modo "Touch", en las vertientes estándar o Crear un Club. No deja de ser una adaptación del modo "clásico" que ya apareció en «FM 2015» –más simple, directo y accesible en sus opciones– pero el nombre no es casual, puesto que el cruce de datos con la versión del juego en dispositivos portátiles –que, por cierto, no es gratuita, sino que cuesta casi 10 euros– es uno de los puntos fuertes de la entrega de este año. Además, el uso de la tienda online para la comprar de ventajas puntuales es algo que también potencia este apartado –más pasta–. Y, además, el empujón que han experimentado los análisis de datos de estadísticas, ligas, jugadores y más, con el uso de las herramientas incorporadas gracias al acuerdo con Prozone es considerable.

Las opciones de competiciones, gestión, coordinación, etc. son ya conocidas –y en muchos casos no aptas para neófitos, pues pueden abrumar si no delegas en la IA– conforman una entrega completa, pero poco sorprendente y, además, más cara que nunca. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Novedades en analíticas y algunos modos de juego, para una entrega que refuerza todo lo visto -casi- en «FM 2015» en diseño y opciones. No es muy sorprendente, pero sí muy completa. Y muy cara.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 70



METACRITIC MEDIOS



Construye, gestiones, crece y expande tu influencia en el planeta... y más allá. Es el futuro y la Tierra tiene colonias lunares que se rebelan y deciden atacar y cortar los suministros. ¿Vencerás en este conflicto?



Las opciones son más limitadas que en otras entregas, aunque también más accesibles a todos.





No todo es planificación y gestión, también hay fases de combate para enfrentarse al rebelde lunar.



La construcción del puerto especial es el primer paso clave que hay que dar para avanzar en el juego.



Los objetivos secundarios son habituales en todo el desarrollo de la historia y aportan varios beneficios.

ANNO 2205

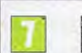
Más allá del mundo

LA REFERENCIA

SC II: LEGACY OF THE VOID
Nota: 92 — **MM 249**

SKYHILL
Nota: 80 — **MM 249**

FICHA TÉCNICA





- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español
- **Estudio/compañía:** Blue Byte/ Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** 2
- **PVP rec:** 59,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *anno-game.ubi-com/ anno2205/es-ES/home*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 750 a 2.6 GHz, Phenom II X4 a 3.2 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 35 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, Radeon HD 5870

Tanto luchar por avanzasr y llegar al futuro, colonizar el espacio, desarrollar la tecnología y vivir en paz... y al final la guerra vuelve a arruinarlo todo. La causa está en la rebelión de las colonias lunares que, de repente, han decidido no seguir a las órdenes del gobierno terrestre y boicotear el suministro de recursos espaciales. Además, se han dedicado a atacarnos. Así que... hay que construir y acumular los recursos necesarios para acabar con esta amenaza, mientras prosigue el inexorable viaje al futuro y la evolución tecnológica de la especie. El futuro ha de ser de todos, o no será.

Sí, estamos en la nueva entrega de la saga «Anno», lo que pasa es que el futuro y el conflicto marcan una trama que, además, es parte de una renovación total del habitual estilo de estrategia abierta y profunda que Blue Byte había dado hasta ahora a sus juegos históricos –bueno, menos en la anterior entrega, también futurista–, haciédola más accesible de forma global, aunque manteniendo el espíritu de la misma.

Construye el puerto

El primer gran objetivo que marca el juego es la construcción de un puerto que enlace con la estación espacial en órbita, para a continuación ir eligiendo diversos destinos en el planeta, que lleven a acumular recursos y conseguir lo necesario para combatir a los rebeldes lunares.

La construcción, gestión de la economía y felicidad de los habitantes de tus asentamientos, y el constante cambio y evolución de edificios, industrias, estructuras, etc. marcan el camino a seguir. Puedes elegir entre tres opciones generales cada vez que avanzas un nivel en tu corporación, pues de lo que se trata es de especializarte y conseguir lo necesario para ayudar a Global Union a una nueva oleada de colonización.

En líneas generales, «Anno 2205» es divertido, accesible y extremadamente preciosista en el apartado visual. No es tan profundo, variado ni libre como otras entregas, lo que quizá decepcione a los puristas de la saga. La renovación es lo que tiene. Lo malo también es su alto precio, que para lo que ofrece es su gran handicap. **A.P.R.**

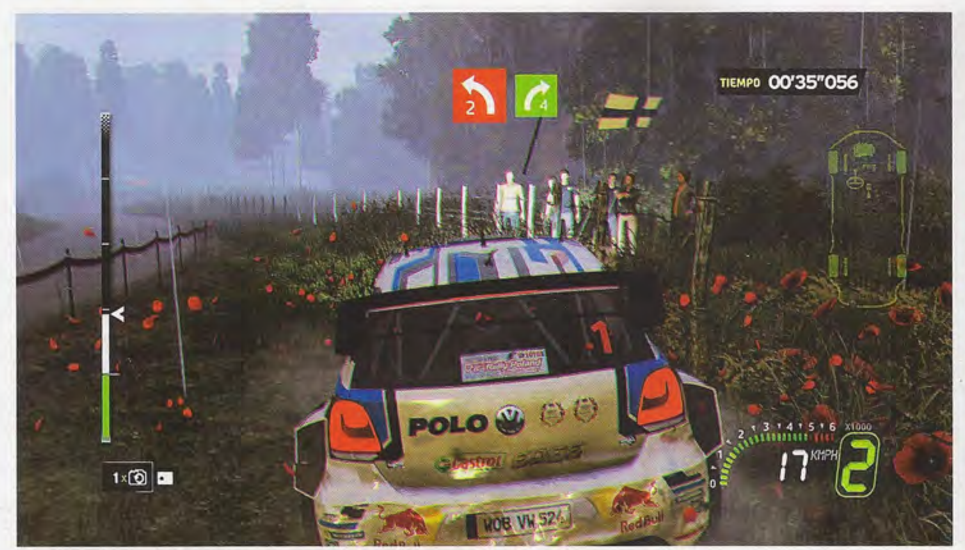
NUESTRA OPINIÓN

Más accesible, más lineal, más trabajado gráficamente... La nueva edición de la saga «Anno» suma en muchos aspectos, aunque en otros rebaja su habitual profundidad y rejugabilidad. Y es muy, muy caro.



LA NOTA 76

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 60
METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 73



Las fans del barro y el patinaje sobre cuatro ruedas ya tienen un nuevo juego que llevarse al disco duro. «WRC 5» bebe de clásicos como «Colin McRae» y «Rally Championship», aunque no llega a su nivel.



El realismo de la competición se ve también en la necesidad de las reparaciones y sus limitaciones.





La configuración del coche te ayuda a adaptarte a las condiciones del terreno, pero no lo hagas sin idea...

Las vistas de interior son una de las opciones disponibles, pero el detalle del cockpit no es muy allá.



Cada terreno exige adaptar la conducción. No es lo mismo derrapar sobre nieve que sobre tierra. Practica.

WRC 5

¡Por tierra, nieve, hielo y lo que se tercie!



LA REFERENCIA

PROJECT CARS
Nota: 93 — MM 244

GRID AUTOSPORT
Nota: 96 — MM 235

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Velocidad / Simulación
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Kylotonn/BigBen
- **Distribuidor:** BadLand
- **Nº de DVDs:** 3
- **PVP rec:** 29,95 € (ed. física)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.wrcthegame.com/es* Información básica, foros...

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3/Phenom II X2
- **RAM:** 4 GB
- **Disco duro:** 25 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 9800 GTX, Radeon HD 5750

La segunda juventud que están viviendo los juegos de rally –con títulos como «DiRT Rally» o «Sebastien Loeb» a la vuelta de la esquina– es de agradecer para los fans del género, que nos habíamos visto huérfanos de juegos de calidad desde hace tiempo, salvo honrosas excepciones que, entre otros modos de competición, incluían el rally como parte de su oferta. Pero desde los tiempos del excelente «Rally Championship» del 99 –por cortesía de Actualize– o el vertiginoso, divertidísimo y poco realista «SEGA Rally», pasando por toda la saga «Colin McRae», los juegos centrados en esta espectacular modalidad han brillado por su ausencia durante mucho tiempo. También es cierto que muy pocos han sido capaces de recrear con fidelidad y realismo esta modalidad de competición automovilística... y «WRC 5» no es una excepción, aunque hay que reconocer que es un juego divertido, con puntos fuertes y virtudes como para satisfacer a los aficionados.

Competición total

«WRC 5» da la oportunidad de participar en distintas categorías de la competicion de rallies –es mejor empezar por la práctica y las categorías inferiores–, ofreciendo modos de carrera rápida –etapa rápida, en realidad–, carrera profesional, rally rápido y probar en la escuela de rally –importante para aprender los fundamentos.

Tenemos opciones de competición individual o multijugador, desafíos especiales –Reto de Lanzamiento, Ni un Rasguño...–, y hasta de competición de eSports –incluída en el propio menú del juego, lo que da idea del objetivo con que Kylotonn ha creado el juego.

Las fases de clasificación, práctica, competición, los 13 equipos, los pilotos reales, los circuitos, los trazados... Todo se orienta al realismo en estos apartados. Es en la conducción donde el equilibrio entre conducción arcade –por los niveles de dificultad– y la simulación a veces no acaba de cuajar, pese a ser un título orientado más a esta simulación. Es accesible a todo tipo de jugadores, aunque exige mucha práctica. Si hubiese sido más espectacular visualmente y en el realismo de la conducción, sería sobresaliente. **A.C.G.**

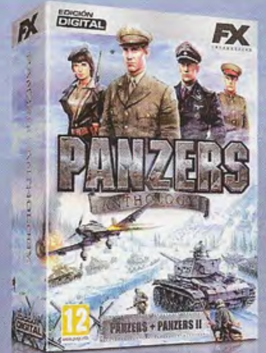
NUESTRA OPINIÓN

Un juego notable de rally que ofrece un buen equilibrio entre conducción arcade y simulación, así como un desafío bien diseñado para conductores de cualquier nivel, aunque falla en el realismo.



LA NOTA 70

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 61
METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 64



micromanía te regala PANZERS ANTHOLOGY



Consigue este mes, en absoluta exclusiva, un pack de dos juegazos de estrategia con esta promoción de FX y Micromanía. ¡Vive la guerra a tope!

Maneja a tus unidades de infantería, artillería, acorazados, tanques y aviones durante la Segunda Guerra Mundial. Diseña las mejoras estrategias para vencer al enemigo, disfruta de campañas manejando a soviéticos, aliados y alemanes, recorre Polonia, Francia e invade la Unión Soviética y vive batallas históricas como Stanlingrado. Y, además, disfruta de toda la guerra con unos juegazos de estrategia de la mano de FX, por partida doble. ¡Dos juegos en un solo pack!

Dos juegos en un pack

«Panzers Anthology» une los dos juegos principales de la saga, totalmente actualizados, en un único pack. En el primero podrás hacer todo lo que ya has leído. En «Panzers II» tienes seis ejércitos diferentes en tres campañas distintas –eje, aliados y partisanos–, con nuevos modos de juego y hasta un editor para crear tus propias misiones y campañas. Si te gusta la estrategia bélica no puedes perderte «Panzers Anthology». ¡Disfruta ya de tus dos juegazos de regalo!





CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Panzers Anthology» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

Introduce la clave obtenida en tu revista **Micromanía**

Introduce también **tu email** para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive

¡Hazte con tu clave!

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Core 2 a 1.8 GHz, Athlon X2 +4400 **RAM:** 2 GB **Tarjeta 3D:** Radeon X800, GeForce 6800 **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

CANCELAR

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya tienes activa tu copia de «Panzers Anthology». Compruébalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Panzers Anthology» para acceder a tu área e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.

INSTALACIÓN

Selecciona el disco donde instalar el juego:

OPORTUNIDADES



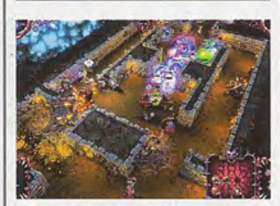
WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR

Con la próxima aparición de «Legion», el capítulo anterior del famoso MMO de Blizzard, «World of Warcraft», ve su precio rebajado hasta los 14,95 € en Game.es, una oportunidad para probar «Warlords of Draenor» y prepararte para lo que venga.



WORMS GLOBAL WORMING

Los belicosos gusanos de Team 17 están de regreso. El estudio ha cumplido 25 años y nos regalan en su web algunos de sus clásicos (www.team17.com). Pero recopilatorio «Worms Global Worming», un triple pack con sus obras más recientes está disponible por 19,95 €.



DUNGEONS II EDICIÓN LIMITADA

El estupendo juego de rol de Kalypso nos llegó a PC de manos de Meridiem en una edición limitada que incluía la banda sonora, un set de postales y el DLC «La Aldea de las Hadas». Ahora puedes conseguirla en Game.es al fenomenal precio de 14,95 €.



GREY GOO EDICIÓN LIMITADA

Este juego de estrategia futurista de Greybox fue lanzado por Meridiem en España en junio pasado. La edición limitada contenía la BSO y un póster del juego. Si quieres hacerte con el hoy, te costará 20 € menos en Game.es. Está disponible por 14,95 €.



METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

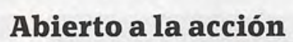
Snake renace en su mejor aventura

El esperado retorno de «Metal Gear Solid» a PC ha superado las expectativas de los amantes de la acción táctica. Seguramente no son muchos los jugadores que atesorasen recuerdos con las ya lejanas ediciones anteriores de la saga de Kojima Productions en ordenador, a excepción del prólogo a esta entrega «Ground Zeroes». Y aún eran menos los que, años atrás, esperasen volver a afrontar nuevas misiones con Snake, pero desde luego, todos estábamos más que dispuestos a recibir con los brazos abiertos un nuevo «Metal Gear Solid»... Y tanto que es nuevo, porque «MGSV: The Phantom Pain» supone una reinvención del personaje de Snake y, sobre todo, de la jugabilidad de la saga que, aunque se mantiene genuina en lo esencial, lleva a niveles nunca vistos la amplitud táctica, brindándonos múltiples posibilidades para superar cada desafío.









Abierto a la acción

Acompañado de un mundo abierto, un diseño de acción rico y fluido y un guión sólido, Kojima ha empleado su Fox Engine de manera magistral para ofrecernos un juego imponente que ya ha sido ampliado. Es uno de los imprescindibles de 2015.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción, Aventura
- **PVP Rec:** 39,95 € en Xtralife
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 247 (Octubre 2015)
- **Estudio/compañía:** Kojima Productions/Konami
- **Distribuidor:** Konami
- **Nº de DVDs:** 4
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.konami.jp/mgs5*

18

LA NUEVA NOTA

¡Qué bueno es reencontrarse con Snake en su más ambiciosa aventura, con la mejor acción táctica y en un mundo abierto como escenario! La única pega es la ausencia del doblaje, pero no deja de ser formidable.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 75

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 91

SID MEIER'S CIVILIZATION BEYOND EARTH

Los desafíos de la colonización planetaria







Contaminación asfixiante, esta crisis tan pertinaz, una nueva edición de Gran Hermano... ¡No nos extraña que estés harto de este mundo! Quizá la respuesta esté lejos, en las estrellas, ¿qué piensas? Eso es, al menos, lo que nos propone «Civilization: Beyond Earth»: lanzarnos a la exploración del espacio y a la conquista de nuevos mundos.

Por primera vez, la famosa saga de Firaxis adopta una ambientación futurista para poner a prueba nuestras dotes estratégicas en la optimización de recursos y en los enfrentamientos bélicos... Haremos lo que sea necesario para contrarrestar los esfuerzos rivales por impedir nuestro avance y que perduremos como civilización.

Salvación y condena

Desde el punto de vista narrativo, Sid Meier nos desafía a salvar a la humanidad, encontrando un nuevo asentamiento planetario... Pero como juego, «Civilization: Beyond Earth» es un peligro. ¿Pensabas haber superado tu adicción a la saga? Pues aquí está de nuevo el señor Meier para tentarnos... ¡Y qué bien lo hace el tío, maldito sea!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Estrategia
- **PVP Rec:** 24,95 € (Game)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 237 (Noviembre 2014)
- **Estudio/compañía:** Firaxis/ 2K Games
- **Distribuidor:** Take2
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.civilization.com/es*

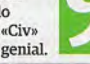
12



LA NUEVA NOTA

La humanidad se dispone a buscar un nuevo hogar en las estrellas y sobre ti recae la tarea de conseguirlo. ¿Te pareció duro lo de la peli "Interestellar"? Pues lo difícil venía después. «Civ» vuelve a ser un juego genial.

LA NOTA 94



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 55 · METACRITIC MEDIOS LA NOTA 81

COMPANY OF HEROES 2 MASTER COLLECTION

El reto definitivo para los expertos en tácticas

En el ámbito de la estrategia bélica en tiempo real, «Company of Heroes 2» no ha sido superado en estos dos años, ni parece que tal cosa vaya a pasar pronto. Sus rivales ni se le acercan. Y es que Relic es una autoridad cuando se trata de recrear campos de batalla, de sorprendernos con la intensidad de los combates y de estimular nuestro ingenio táctico.





Desde la campaña del juego original, con el Ejército Rojo, Relic ha sumado las expansiónes del Frente Occidental, el Asalto a las Ardenas y las Fuerzas Británicas. Todo ello, junto con los paquetes de misión, está reunido en esta Master Collection, la edición definitiva.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Estrategia
- **PVP Rec:** 54,99 € (Steam/SEGA)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 221 (Julio 2013)
- **Estudio/compañía:** Relic/SEGA
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** (2) Sólo descarga digital para PC
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.companyofheroes.com*

18

LA NUEVA NOTA

Para juzgar esta Master Collection de «Company of Heroes 2» has de tener en cuenta la enorme cantidad de misiones y campañas que la componen. Cualquier amante de la estrategia bélica acertará de pleno con este pack.

LA NOTA 94

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 20 · METACRITIC MEDIOS LA NOTA 80

SERIES CLÁSICAS

AVANCE

Gas Guzzlers Extreme ____ 19,95 €

BADLAND GAMES

Crimes & Punisments - Sherlock Holmes ____ 29,95 €
Motorclycle Club ____ 29,95 €
Pack Deponia (1 y 2) Gold ____ 24,95 €
Parzer Tactics HD ____ 24,95 €

BANDAI NAMCO

Dark Souls II GOTY Scholar of the First Sin ____ 29,95 €
Enemy Front ____ 9,95 €
Grid Autosport Black (Limited Edition) ____ 19,95 €
Lords of the Fallen ____ 19,95 €
The Banner Saga ____ 4,95 €

ELECTRONIC ARTS

Battlefield Bad Company 2 ____ 9,95 €
Crysis 3 ____ 9,95 €
Dead Space ____ 7,95 €
Dead Space 2 ____ 9,95 €
Dead Space 3 ____ 9,95 €
Mass Effect ____ 9,95 €
Mass Effect 2 ____ 9,95 €
Mass Effect 3 ____ 9,95 €
Medal of Honor ____ 9,95 €
Medal of Honor Warfighter ____ 9,95 €
Need for Speed - Most Wanted ____ 9,95 €
Origin Bundle Pack Acción Definitivo (Battlefield 4, Mass Effect 3, Dead Space 3, Medal of Honor) ____ 39,95 €
SimCity 4 Deluxe ____ 9,95 €
Trilogía Crysis ____ 39,95 €
Trilogía Mass Effect ____ 39,95 €
Ultima IX Ascension ____ 4,95 €

FX INTERACTIVE

Drive Simulators 2015 ____ 19,95 €
Flight Simulators 2015 ____ 19,95 €
History Empires Anthology ____ 9,95 €
La Colección de Simuladores 2015 ____ 19,95 €
La Conquista de América (Pack) ____ 14,95 €
Master of Games Anthology Deluxe (Pack) ____ 14,95 €

KOCH MEDIA

Dead Island Double Pack ____ 9,95 €
Escape Dead Island ____ 19,95 €
Lara Croft & the Temple of Osiris Edición Coleccionista ____ 19,95 €
Metro Last Light Limited Edition ____ 4,95 €
Metro Redux ____ 19,95 €
Risen 3 ____ 9,95 €
Ryse - Son of Rome ____ 14,95 €
Sacred 3 ____ 29,95 €
Saints Row IV Game of the Century Edition ____ 9,95 €
Saints Row Re-Elected & Gat Out of Hell ____ 19,95 €
Sleeping Dogs Definitive Edition (Edición Limitada) ____ 14,95 €
The Evil Within ____ 29,95 €
Wildstar ____ 4,05 €

KONAMI

Pro Evolution Soccer 2015 ____ 19,95 €

MERIDIEM GAMES

Divinity Original Sin ____ 34,95 €
Europa Universalis IV ____ 19,95 €
Omerta Gold Edition ____ 4,95 €
Tropico (Dictator Pack) ____ 9,95 €
Tropico 5 ____ 19,95 €

MICROSOFT

Alan Wake's American Nightmare ____ 8,95 €

SEGA

Alien: Isolation (Edición Ripley) ____ 29,95 €
Company of Heroes 2 ____ 19,95 €
Company of Heroes 2: Ardennes Assault ____ 19,95 €
Football Manager 2015 ____ 19,95 €
NBA 2K15 ____ 19,95 €

UBISOFT

Assassin's Creed III - Special Edition 196,99 €
Assassin's Creed Unity - Special Edition ____ 39,99 €
Fallout 3 GOTY ____ 9,95 €
Fallout New Vegas Ultimate Edition ____ 9,95 €
Might & Magic: Heroes III HD Edition ____ 14,95 €
South Park: La Vara de la Verdad ____ 24,95 €
Splinter Cell ____ 4,95 €
The Crew ____ 29,95 €
The Elder Scrolls IV Oblivion Edición 5º Aniversario ____ 14,95 €
Watch Dogs - Special Edition ____ 29,95 €

WARNER BROS.

La Tierra Media - Sombras de Mordor ____ 24,95 €
Mad Max ____ 3 €

GAME

Selección GAME Premium PC

Auriculares Razer Kraken USB Essential PC/PS4



Los auriculares Razer Kraken USB ofrecen un sonido de calidad increíble a un precio realmente sorprendente.

59,95 €

› CARACTERÍSTICAS:
- Motor avanzado de sonido envolvente virtual 7.1.
- Micrófono analógico unidireccional.
- Audio de juego de máxima calidad.
- Diseño de auricular circumaural cerrado para aislar el sonido de forma óptima.

› REQUISITOS DEL SISTEMA:
- PC / Mac con puerto USB.
- Windows® 10 / Windows® 8 / Windows® 7 / Mac OS X (v10.8 - 10.11).
- Conexión a Internet (para instalación del controlador).
- 100 MB de espacio libre en disco duro.

› AURICULARES:
- Respuesta de frecuencia: de 20 Hz a 20 KHz.
- Impedancia: 32 ➢.
- Sensibilidad a 1 kHz: 112 dB.
- Potencia de salida: 30 mW.

› MICRÓFONO:
- Respuesta de frecuencia: de 100 Hz a 12 KHz.
- Sensibilidad a 1 kHz: -40 dB ffl4 dB.
- Relación señal-ruido: 63 dB.

Auriculares Steelseries Siberia P100 PS4/PC



Steelseries nos ofrece un nuevo modelo de su gama Siberia, compatible con PC y consola PS4.

49,95 €

› CARACTERÍSTICAS:
- Peso: 212 g.
- Auriculares suaves acolchados y transpirables para largas sesiones de uso.
- Altavoces que ofrecen un sonido natural y detalles nítidos.
- Micrófono de alta calidad integrado en el auricular izquierdo, junto con botón para silenciar.
- Micrófono con optimización automática, tecnología DSP para SteelSeries ideales para voz en el juego.

Ratón Steelseries Rival 100 Negro

El Rival 100 es la demostración de que para tener un ratón gaming de calidad no es necesario gastar un dineral.



39,95 €

› CARACTERÍSTICAS:
- Diseñado junto a jugadores profesionales.
- Seis botones totales.
- Conexión USB.
- Cable de 1.8 metros.
- Iluminación Prism RGB que permite personalizar su aspecto.
- Sensor personalizado SDN-3059-SS.
- Hasta 4000 dpi, 143 IPS y 20g de aceleración.
- Aplicación Steelseries Engine para reprogramar los botones o la aceleración y deceleración, entre otros parámetros.

Ratón Razer Deathadder Chroma Essential Ergonomic Gaming

El ratón Razer DeathAdder Chroma ha sido creado para los jugones más exigentes.



84,95 €

› CARACTERÍSTICAS:
- Diseño ergonómico de mano derecha con laterales de goma texturizados.
- Sensor óptico de 10.000ppp.
- Iluminación Chroma personalizable con 16,8 millones de colores.
- Razer Synapse habilitado.
- 5 botones Hyperesponse programables independientemente.
- Ultrapolling de 1000 Hz.
- Ajuste de sensibilidad instantáneo.
- Modo Always-on.
- Hasta 300 pulgada por segundo* / 50g de aceleración.
- Conector USB chapado en oro.
- Cable de fibra trenzada, peso ligero, siete pies de longitud.
- Tamaño aproximado: 127 mm / 5" (largo) x 70 mm / 2,76" (ancho) x 44 mm / 1,73" (alto).
- Peso aproximado: 105 g /0,23 lbs.



Consigue estos productos a través de



Consulta www.game.es/CYR para más información

Smartphone Spectrum Optimux 6" IPS Quad Core 1Gb+8Gb

Un teléfono impresionante, con una pantalla de gran tamaño, y a un precio "mini".

99,95 €



›CARACTERÍSTICAS:

- Pantalla: 6" 540x960 IPS
- Procesador: Quad Core 1,2Ghz
- Sistema operativo: Android 4.4
- Conectividad: 3G, BT, GPS, WiFi
- Memoria: 1Gb / 8Gb
- Cámara: 2Mpx / 0,3Mpx
- Batería: 2500mAh
- Operador: Libre
- Otros: Dual Sim

Tablet Spectrum Optimux 10,1" Quad Core 1Gb/8Gb

¿Es posible conseguir una tablet Android de calidad por menos de 100 euros? ¡Aquí la tienes!



99,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Pantalla: 10,1" 1024x600
- Procesador: Quad Core 1,5Ghz
- Sistema operativo: Android 4.4
- Conectividad: WiFi
- Memoria: 1Gb / 8Gb
- Cámara: 2Mpx / 0,3Mpx
- Batería: 5000mAh

Smartphone Spectrum Optimux 5" IPS Quad Core 1Gb+8Gb

El pequeño de los nuevos Spectrum de Optimux es un "grande" en prestaciones, a un precio imbatible.

89,95 €



›CARACTERÍSTICAS:

- Pantalla: 5" 720x1280 IPS
- Procesador: Quad Core 1,2Ghz
- Sistema operativo: Android 4.4
- Conectividad: 3G, BT, GPS, WiFi
- Memoria: 1Gb / 8Gb
- Cámara: 5Mpx / 0,3Mpx
- Batería: 2600mAh
- Operador: Libre
- Otros: Dual Sim

micromanía

¡Lo hemos probado!

AURICULARES RAZER KRAKEN USB ESSENTIAL PC/PS4

El sonido envolvente virtual inmersivo es lo primero que notarás cuando te pongas los nuevos auriculares de Razer. Además, incluye micrófono antiruido válido tanto para llamadas VoIP como para vivir a tope tus juegos.

AURICULARES STEELSERIES SIBERIA P100 PS4/PC

Para saber lo que es la comodidad al usar unos auriculares de primera, durante tus sesiones de juego, has de probar el nuevo modelo Siberia de SteelSeries, que además te permite compatibilidad de uso con PC y PS4.

RATÓN STEELSERIES RIVAL 100 NEGRO

Para crear un ratón gaming nada mejor que contar con jugadores profesionales. Es lo que ha hecho Steelseries con el Rival 100, que ofrece unas posibilidades de personalización y unas prestaciones increíbles para su precio.

RATÓN RAZER DEATHADDER CHROMA ESSENTIAL ERGONOMIC GAMING

Si quieres hacerte con un ratón de primera, ergonómico y capaz de resistir intensas sesiones de juego, Razer te trae un modelo con sensor óptico de 10000 ppp. ¡Impresionante!

SMARTPHONE SPECTRUM OPTIMUX 6" IPS QUAD CORE 1GB+8GB

Optimux estrena su gama de smartphones spectrum con un modelo Android que, por menos de 100 euros, te ofrece todo lo que necesitas para estar conectado a lo grande.

TABLET SPECTRUM OPTIMUX 10,1" QUAD CORE 1GB/8GB

Si, por otro lado, lo que quieres es una tablet de calidad y que te sirva para un entorno doméstico compartiendo todos tus archivos y visualizando imágenes, películas, etc. a un precio imbatible, nada como la Spectrum de Optimux.

SMARTPHONE SPECTRUM OPTIMUX 5" IPS QUAD CORE 1GB+8GB

El pequeño de la familia Spectrum de Optimux es un gran móvil cuyas reducidas dimensiones lo convierten en un gigante en la relación calidad-precio. ¡Un smartphone para todos!

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. FALLOUT 4 (18) ■ Rol/Acción ■ Bethesda/Koch Media
2. STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID (16) ■ Estrategia ■ Activision Blizzard
3. CALL OF DUTY: BLACK OPS III (18) ■ Acción ■ Activision Blizzard
4. STAR WARS: BATTLEFRONT (RESERVA) (16) ■ Acción ■ DICE/Electronic Arts
5. STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID C.E. (16) ■ Estrategia ■ Activision Blizzard
6. STAR WARS: BATTLEFRONT (16) ■ Acción ■ DICE/Electronic Arts
7. LOS SIMS 4 (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
8. FOOTBALL MANAGER 2016 ED. LIM. (3) ■ Deportivo/Estrategia ■ SEGA/Koch
9. WOW: WARLORDS OF DRAENOR (12) ■ MMORPG ■ Activision Blizzard
10. MINECRAFT: STORY MODE (12) ■ Aventura ■ Telltale/Badland

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes a Noviembre de 2015.

U.K.

1. FOOTBALL MANAGER 2016 (3) ■ Estrategia ■ SEGA
2. FALLOUT 4 (18) ■ Acción/Rol ■ Bethesda
3. THE SIMS 4 GET TOGETHER (12) ■ Simulación ■ EA
4. STAR WARS BATTLEFRONT (16) ■ Acción ■ EA
5. STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID (16) ■ Estrategia ■ Blizzard
6. THE SIMS 4 GET TO WORK (12) ■ Simulación ■ EA
7. CALL OF DUTY BLACK OPS III (18) ■ Acción ■ Activision Blizzard
8. GRAND THEFT AUTO V (18) ■ Acción ■ Rockstar
9. THE SIMS 3: INTO THE FUTURE (3) ■ Simulación ■ EA
10. FARMING SIMULATOR 15 GOLD (3) ■ Simulación ■ Koch Media

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de Diciembre de 2015.

U.S.A

1. FALLOUT 4 ■ Rol ■ Bethesda
2. STAR WARS BATTLEFRONT ■ Acción ■ DICE/EA
3. STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID ■ Estrategia ■ Blizzard
4. FALLOUT ANTHOLOGY ■ Rol ■ Bethesda
5. THE SIMS 4: GET TOGETHER ■ Simulación ■ EA
6. RESISTANCE AVALON ■ Estrategia ■ Indie Boards & Cards
7. CALL OF DUTY BLACK OPS III ■ Acción ■ Activision Blizzard
8. THE SIMS 4: GET TOGETHER (DESCARGA) ■ Simulación ■ EA
9. FALLOUT 4 (DESCARGA) ■ Rol ■ Bethesda
10. THE SIMS 4: GET WORK ■ Simulación ■ EA

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de Diciembre de 2015.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopi la lo mejor del momento.

2 FALLOUT 4



■ ROL/ACCIÓN ■ BETHESDA GAME STUDIOS ■ KOCH MEDIA ■ 59,95 €



Uno de los juegos más esperados del año se ha convertido también en uno de los mejores. Bethesda nos vuelve a llevar al futuro postapocalíptico para descubrir una obra maestra.

■ COMENTADO EN MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 94

3 JUST CAUSE 3



■ ACCIÓN ■ AVALANCHE STUDIOS ■ KOCH MEDIA ■ 49,99 €



Explosiones y desparrame en un enorme mundo abierto en el que tu gancho y tus armas lo pueden lograr casi todo. Si quieres acción desenfrenada, divertida y de alta intensidad, es tu juego.

■ COMENTADO EN MM 250 ■ PUNTUACIÓN: 81

4 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €



La trilogía de Blizzard se cierra a lo grande con uno de los mejores juegos de estrategia que puedas encontrar para PC. «StarCraft Legacy of the Void» es un imprescindible total.

■ COMENTADO EN MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 92

9 MGS V THE PHANTOM PAIN



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ KOJIMA PRODUCTIONS ■ KONAMI ■ 59,95 €



La última aventura de Snake –quizá la última de verdad– se convierte en un prodigio de rejugabilidad y con un diseño espectacular en su mundo abierto. Una pasada de juego que debes probar.

■ COMENTADO EN MM 247 ■ PUNTUACIÓN: 90

10 ANNO 2205



■ ESTRATEGIA / GESTIÓN ■ BLUE BYTE ■ UBISOFT ■ 59,99 €



La saga de estrategia, gestión y construcción se va al futuro, en un momento en que la Tierra y las colonias lunares están en conflicto. El juego más accesible de la saga y el más renovado.

■ COMENTADO EN MM 250 ■ PUNTUACIÓN: 76

11 MIGHT & MAGIC HEROES VII



■ ESTRATEGIA/ROL ■ LIMBIC ENTERTAINMENT ■ UBISOFT ■ 49,95 €



La última entrega de la saga «Might & Magic Heroes» no es un juego perfecto, pero su estilo clásico, su enorme desafío y sus múltiples facciones lo convierten en un título fantástico.

■ COMENTADO EN MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 85

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 ASSASSIN'S CREED SYNDICATE



ACCIÓN / AVENTURA ■ UBISOFT QUEBEC
■ UBISOFT ■ 59,95 €



Los gemelos Frye constituyen un perfecto tándem para la acción de uno de los juegos de la saga «Assassin's Creed» más logrados, tanto en el apartado técnico como en la trama, jugabilidad y opciones. La ambientación es sensacional y aunque no es perfecto y podría ser más variado, es divertidísimo.

■ COMENTADO EN MM 250 ■ PUNTUACIÓN: 90



5 RAINBOW SIX SIEGE



■ ACCIÓN TÁCTICA / MULTIJUGADOR ■ UBISOFT MONTREAL
■ UBISOFT ■ 59,95 €



La acción multijugador se vuelve más táctica que nunca y exige de entrenamiento y coordinación con tus compañeros de equipo. Un juego de acción para los fans de la compenetración.

■ COMENTADO EN MM 250 ■ PUNTUACIÓN: 82

6 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

7 THE WITCHER 3 WILD HUNT



■ ROL / ACCIÓN / AVENTURA ■ CD PROJEKT RED
■ BANDAI NAMCO ■ 59,99 €



El JDR más deseado no sólo ha llegado ya sino que es todo lo que esperábamos y mucho más. «The Witcher 3» es una obra maestra del género y un juegazo imprescindible.

■ COMENTADO EN MM 244 ■ PUNTUACIÓN: 98

8 STAR WARS BATTLEFRONT



■ ACCIÓN MULTIJUGADOR ■ DICE / EA
■ ELECTRONIC ARTS ■ 59,99 €



Divertido y accesible, DICE ha obtenido un excelente resultado al transportar al jugador al universo de las películas de Star Wars, aunque sus escasos mapas son su principal hándicap.

■ COMENTADO EN MM 250 ■ PUNTUACIÓN: 70

12 CIVILIZATION BEYOND EARTH



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K
■ TAKE 2 ■ 49,99 €



Firaxis y Sid Meier se han vuelto a sacar de la mano un juegazo, capaz de mejorar y renovar la fórmula de «Civilization». Un cambio para mejor, que aporta innovación y diversión.

■ COMENTADO EN MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 96

13 SKYHILL



■ ROL/ACCIÓN ■ MANDRÁGORA/DAEDALIC
■ MERIDIEM ■ 19,95 €



Sobrevivir al apocalipsis es complicado, pero hacerlo además rodeado de mutantes debiendo escapar de un rascacielos de 100 pisos es, por añadidura, tremendamente divertido.

■ COMENTADO EN MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 80

14 WORLD OF WARSHIPS



■ ACCIÓN / SIMULACIÓN ■ WARGAMING.NET
■ WARGAMING.NET ■ GRATUITO



Wargaming.net completa su trilogía bélica con el mundo marino y los barcos de la Segunda Guerra Mundial. Si te gustaron los juegos anteriores, éste te sorprenderá aún más.

■ COMENTADO EN MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 90

12 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR
■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

■ BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

■ COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

■ SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

■ COMENTADO EN MM 178 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

■ UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 9,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

■ COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

■ EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 39,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

■ COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

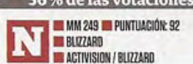
ESTRATEGIA

Era de esperar que la tercera entrega de «StarCraft II» arrasara, como ha ocurrido. Y es que Blizzard es mucho Blizzard. El primer puesto ya tiene nuevo ocupante en la lista de estrategia.



1 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

56% de las votaciones

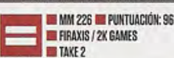


MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 92
BLIZZARD
ACTIVISION / BLIZZARD



2 XCOM ENEMY WITHIN

19% de las votaciones

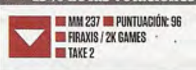


MM 226 ■ PUNTUACIÓN: 96
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2



3 CIVILIZATION V BEYOND EARTH

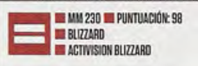
15% de las votaciones



MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 96
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2

4 HEARTHSTONE

7% de las votaciones



MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD

5 MIGHT & MAGIC HEROES VII

3% de las votaciones

MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 85
LIMBIC ENTERTAINMENT/UBISOFT
UBISOFT

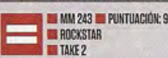
ACCIÓN

Aunque no ha conseguido quitarle el puesto de cabeza a «GTA V», «Black Ops III» ha entrado con fuerza en el top 5. Su segundo puesto, de todos modos, tiene muchos pretendientes por detrás.



1 GRAND THEFT AUTO V

38% de las votaciones



MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98
ROCKSTAR
TAKE 2



2 CALL OF DUTY BLACK OPS III

30% de las votaciones

MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 72
TREYARCH / ACTIVISION
ACTIVISION BLIZZARD



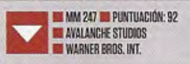
3 MGS V THE PHANTOM PAIN

20% de las votaciones

MM 247 ■ PUNTUACIÓN: 90
KOJIMA PRODUCTIONS / KONAMI
KONAMI

4 MAD MAX

11% de las votaciones



MM 247 ■ PUNTUACIÓN: 92
AVALANCHE STUDIOS
WARNER BROS. INT.

5 SOMBRAS DE MORDOR

1% de las votaciones

MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 95
MONOLITH / WARNER
WARNER

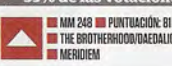
AVENTURA

El lanzamiento de la serie completa de «Game of Thrones» es la novedad más llamativa en el mundo de la aventura, pero la subida al primer puesto de «Stasis» tampoco es poca cosa.



1 STASIS

35% de las votaciones



MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 81
THE BROTHERHOOD/DAEDALIC
MERIDIEM



2 GAME OF THRONES

32% de las votaciones

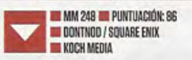


MM 247 ■ PUNTUACIÓN: 78
TELLTALE GAMES
TELLTALE GAMES



3 LIFE IS STRANGE

20% de las votaciones



MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 86
DONTNOD / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA

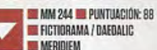
4 RANDAL'S MONDAY

10% de las votaciones

MM 239 ■ PUNTUACIÓN: 90
NEXUS GAMES / DAEDALIC
MERIDIEM

5 DEAD SYNCHRONICITY

3% de las votaciones



MM 244 ■ PUNTUACIÓN: 88
FICTIORAMA / DAEDALIC
MERIDIEM

ROL

¡Vaya entrada ha tenido «Fallout 4»! Directamente al primer puesto, quitando el número uno al todopoderoso Geralt. No por esperado estas cosas están siempre claras, pero Bethesda lo ha logrado.



1 FALLOUT 4

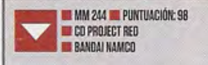
45% de las votaciones

MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 94
BETHESDA GAME STUDIOS / BETHESDA
KOCH MEDIA



2 THE WITCHER 3 WILD HUNT

30% de las votaciones

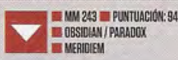


MM 244 ■ PUNTUACIÓN: 98
CD PROJECT RED
BANDAI NAMCO



3 PILLARS OF ETERNITY

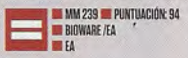
10% de las votaciones



MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 94
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM

4 DRAGON AGE INQUISITION

9% de las votaciones



MM 239 ■ PUNTUACIÓN: 94
BIOWARE /EA
EA

5 DIVINITY ORIGINAL SIN

6% de las votaciones



MM 235 ■ PUNTUACIÓN: 94
LARIAN STUDIOS
LARIAN STUDIOS

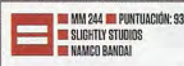
VELOCIDAD

Apenas hay novedades que comentar en los puestos de los juegos de velocidad, salvo aquellos que afectan al porcentaje de votos. Por lo demás, todo se queda como estaba en las últimas semanas.



1 PROJECT CARS

37% de las votaciones

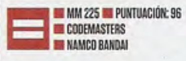


MM 244 ■ PUNTUACIÓN: 93
SLIGHTLY STUDIOS
NAMCO BANDAI



2 F1 2013

29% de las votaciones



MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI



3 GRID AUTOSPORT

19% de las votaciones

MM 235 ■ PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

4 F1 2014

10% de las votaciones

MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 86
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

5 MOTO GP 14

5% de las votaciones

MM 221 ■ PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es:
Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9
28230 Las Rozas, Madrid

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

Ahora que «Elite: Dangerous» se ha ampliado nos da que va a ser muy complicado moverlo de ahí arriba. Quizá surja algún título que dé la sorpresa, aunque no lo parece...



1 ELITE: DANGEROUS
39% de las votaciones



MM 240 PUNTUACIÓN: 88
FRONTIER DEVELOPMENTS
FRONTIER DEVELOPMENTS



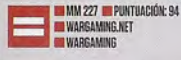
2 LOS SIMS 4
24% de las votaciones



MM 236 PUNTUACIÓN: 85
MAXIS /EA
EA



3 WORLD OF WARPLANES
21% de las votaciones



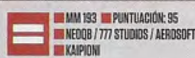
MM 227 PUNTUACIÓN: 94
WARGAMING.NET
WARGAMING

4 SILENT HUNTER 5
10% de las votaciones



MM 185 PUNTUACIÓN: 94
UBISOFT ROMANIA
UBISOFT

5 MICROSOFT FLIGHT
6% de las votaciones



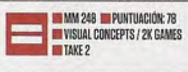
MM 193 PUNTUACIÓN: 95
NEOQB / 777 STUDIOS / AEROSOFT
KAIPIONI

DEPORTIVOS

Pasan las semanas y la última entrega de «NBA 2K» sigue liderando la tabla. Sus seguidores están encantados con esta edición y parece que la propuesta de la historia ha calado entre ellos.



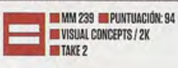
1 NBA 2K16
38% de las votaciones



MM 248 PUNTUACIÓN: 78
VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
TAKE 2



2 NBA 2K15
30% de las votaciones



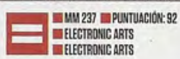
MM 239 PUNTUACIÓN: 94
VISUAL CONCEPTS / 2K
TAKE 2



3 FOOTBALL MANAGER 2015
15% de las votaciones

MM 239 PUNTUACIÓN: 92
SPORTS INTERACTIVE / SEGA
KOCH MEDIA

4 FIFA 15
10% de las votaciones



MM 237 PUNTUACIÓN: 92
ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS

5 FX FÚTBOL
7% de las votaciones

MM 220 PUNTUACIÓN: 88
FX INTERACTIVE
FX INTERACTIVE

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
39% de las votaciones	32% de las votaciones	29% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
38% de las votaciones	37% de las votaciones	25% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA

1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
42% de las votaciones	40% de las votaciones	18% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
49% de las votaciones	32% de las votaciones	19% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD

1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
37% de las votaciones	35% de las votaciones	28% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

SIMULACIÓN

1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
39% de las votaciones	35% de las votaciones	26% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
47% de las votaciones	33% de las votaciones	20% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

TOTAL WAR WARHAMMER

¡La fantasía total asalta tu PC!

Si te gusta la estrategia, ¿qué hay mejor que «Total War»? Si te gusta la fantasía, ¿qué hay mejor que Warhammer? No hace falta que hagamos más preguntas, señoría...

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** Creative Assembly/SEGA
- **Fecha prevista:** 28 de abril de 2016

CÓMO SERÁ

- Será un **juego de estrategia** ambientado en el universo de fantasía de Games Workshop, basado en la jugabiidad y diseño de «Total War».
- Incluirá **cuatro razas jugables del universo Warhammer**: pieles verdes, condes vampiro, imperio y enanos.
- Ofrecerá un **nuevo mapa táctico de campaña**, más detallado gráficamente.
- Ofrecerá por primera vez en la saga, **unidades aéreas** y el uso de magia.
- Podremos combatir en **escenarios subterráneos.**

Cuando por fin se confirmó que Creative Assembly estaba trabajando en una adaptación del universode fantasía de Warhammer a la fórmula de «Total War» el entusiasmo de legiones de fans de ambos juegos se disparó, aunque, al poco tiempo, hubo que empezar a reflexionar. ¿Cómo un mundo lleno de criaturas de fantasía y facciones exóticas podría amoldarse a una fórmula basada en el realismo histórico máximo y la precisión en la gestión de habilidades de unidades militares? ¿De qué modo la magia podría encajar en un diseño ajustado al milímetro para reflejar tácticas militares reales? Estas y otras preguntas aún están por responder, pues lo que Creative Assemble va mostrando de «Total War: Warhammer» es filtrado con sumo cuidado. Vamos, que es difícil sacarles una sola palabra sobre el diseño del juego más allá de lo que ellos mismos quieren enseñar en cada momento, pero lo que se va conociendo poco a poco tiene tan, pero tan buena pinta, que es difícil contener ese entusiasmo mencionado.

Y es que quizá «Total War: Warhammer» vaya a ser una "traición" para los fans más puristas de la estrategia militar histórica que siempre ha definido a la saga del estudio inglés, pero no cabe duda de que nos encontramos ante lo que promete ser un juegazo capas de hacer época.

De casacas verdes a Pielesverdes

En «Total War Warhammer» nos encontraremos con cuatro facciones jugables diferentes: Pielesverdes, Condes Vampiro, Enanos e



Vampiros, humanos, enanos, monstruos... ¡Warhammer toma al asalto «Total War»! Creative Assembly va dando los últimos toques a su nuevo juego.



El mapa táctico de juego es lo último que se ha desvelado del diseño de este inédito y radical «Total War», en que el realismo histórico ya no es la clave de la ambientación.



“Creative Assembly adapta a la esencia y diseño de «Total War» el universo de Warhammer”



Nuevas y brutales unidades se suman al mundo de «Total War». Y es difícil equipararlas a nada conocido: ¿artillería? ¿Caballería? ¿Infantería?



¿Sabes que podrás luchar bajo tierra? En ciertas zonas del mundo de juego, donde los asentamientos enanos son la norma, habrá grandes cavernas en las que combatir.



¡Llegan por el aire! Por vez primera en la saga «Total War» incluirá unidades aéreas. El cambio que se puede provocar en el equilibrio de una batalla con su intervención será radical.



Cada área del enorme mapa de juego refleja una estética diferente según la facción que lo domina. Los enanos suelen estar en entornos montañosos cuyo subsuelo está horadado.

Imperio. Cada una de estas facciones será radicalmente diferente en unidades, habilidades, líderes, potencial mágico –un elemento que, a partir de ahora, habrá que tener en cuenta– y estrategias. En la batalla, cada facción estará dirigida por un Señor de la Guerra Legendario –un tipo de personaje harto conocido en Warhammer–. Habrá ocho de estos en total en el juego, y sus habilidades se dividirán en distintas áreas: de personaje, de batalla, de campaña... Podrán evolucionar hasta el nivel 30 de experiencia y potenciarás estas habilidades con total libertad. Aunque, claro, habrá que tener en cuenta algunos detalles como que, a lo largo de la campaña, ciertas misiones bloqueadas por defecto sólo estarán disponibles una vez que tu Comandante haya adquirido alguna de estas habilidades o llegado a cierto nivel. De otro modo, si no quieres, nunca habrá dos partidas iguales.

Un mundo nuevo

No hay que repetir que, lógicamente, el realismo típico de batallas, mapas de campaña y unidades de la saga quedará olvidado en el nuevo juego. Y además, ahora la magia y el nuevo tipo de unidades voladoras –dicho de forma genérica, porque irán desde máquinas de guerra enanas a dragones de los pielesverdes– trastocarán por completo el equilibrio conocido y las tácticas que pudieran tener dominadas en juegos anteriores. En «Total War Warhammer» –y es una de las preguntas que más repetimos a los responsables del juego–, ¿cómo se va a lograr ese equilibrio de poder y el desarrollo estable de las batallas, en una lógica mi-

EL UNIVERSO DE WARHAMMER COBRARÁ VIDA COMO NUNCA HAS VISTO EN TU PC

No son pocos los juegos que hay basados en el universo Warhammer -ya sea en sus variantes de fantasía o futurista-, pero combinar la esencia y jugabilidad de la saga «Total War» al mundo creado por Games Workshop es un sueño que muchos fans verán cumplirse, entre ellos los mismos responsables del juego, pues Creative Assembly llevaba años deseando conseguir la autorización de la producción.



Las masivas batallas en tiempo real de «Total War» tomarán las unidades, líderes y características de Warhammer para dar una vuelta de tuerca al combate. Además, incorporarán por vez primera en la saga unidades aéreas.



El mapa táctico dará un salto evolutivo brutal sobre lo visto en los últimos juegos de «Total War». No sólo visualmente, con un detalle pasmoso en la recreación de Warhammer, sino en opciones tácticas previas a la batalla.



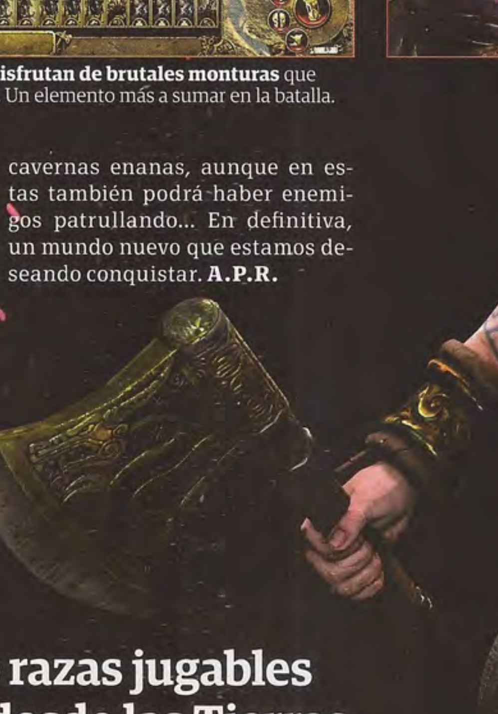
Los Señores de la Guerra Pielesverdes disfrutan de brutales monturas que pueden ser tanto terrestres como voladoras. Un elemento más a sumar en la batalla.

Además de las nuevas y unidades entra en juego una nueva característica: ¡la magia! ¿Cómo afectará a la habitual jugabilidad de «Total War»? Lo sabremos en abril.

litar? Su respuesta, algo evasiva, aunque no exenta de razón, apunta a la obligación de pensar de un modo diferente a cualquier otro juego de la saga, aunque teniendo en cuenta sus bases y reglas.

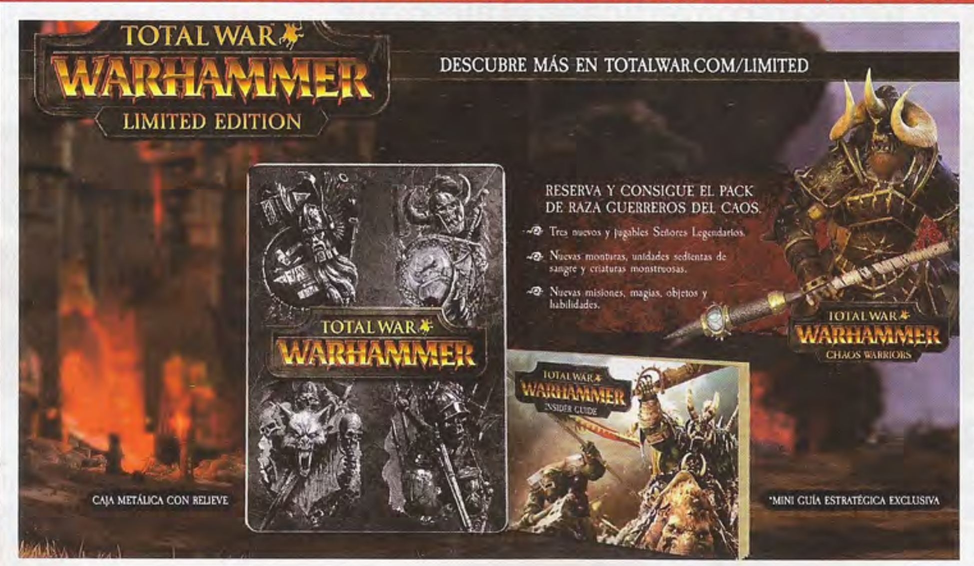
Conocer el universo Warhammer tampoco creas que será un plus significativo, pues al final tendremos que adaptarnos a una combinación de ambos mundos, inédita y original. Y fascinante, por añadidura.

El nuevo mapa, por ejemplo, nos permitirá triquiñuelas como evitar emboscadas de ejércitos enemigos usando los atajos de las cavernas enanas, aunque en estas también podrá haber enemigos patrullando... En definitiva, un mundo nuevo que estamos deseando conquistar. **A.P.R.**



"Habrá cuatro razas jugables para conquistar desde las Tierras Yermas a los Desiertos del Caos"

PARA LOS MAYORES FANS DE AMBOS UNIVERSOS, LLEGA LA EDICIÓN LIMITADA



Como era de esperar, Creative Assembly tiene en preparación una edición pensada para los mayores fans del juego... o de Warhammer.

La Edición Limitada de «Total War Warhammer» no es, aparentemente, tan espectacular como otras de la saga, aunque hay que tener en cuenta que los extras físicos quedan un segundo plano frente a los digitales. No esperes, pues, una figura decorativa de gran tamaño -quizá algo que le vendría al pelo-, aunque en su lugar se incluirá una guía de estrategia para sacar el máximo provecho a los ejércitos -algo muy interesante, teniendo en cuenta el giro dado en la saga con este mundo fantástico-, en una caja metálica para el conjunto. Y por la parte digital, podremos encontrar 3 nuevos señores legendarios jugables, monturas únicas y sanguinarias criaturas y nuevas misiones, objetos mágicos y habilidades. Estará disponible sólo en algunas tiendas.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA...

DIRT RALLY

La saga clásica de Codemasters regresa reconvertida en el juego que quiere ser la nueva referencia de los rallies. Te contamos cómo es.

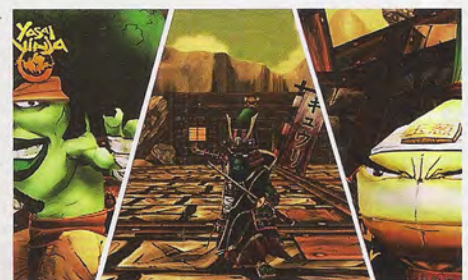
DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN

Prepárate para disfrutar de una épica aventura de rol y acción en la adaptación a PC del juego de Capcom.



MINECRAFT STORY MODE

¿Se puede crear una aventura basada en el mayor "sandbox" de la historia del videojuego? Telltale lo demuestra.



YASAI NINJA

El soft español sigue pujante. Te contamos cómo es «Yasai Ninja», en su versión disponible para PC.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, B. Louviers

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN
PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
2/2016
Printed in Spain

TOTAL WAR™ WARHAMMER®

"PARA LO QUE FUE HECHO TOTAL WAR"

- IGN

RESERVA Y CONSIGUE GRATIS EL PACK DE RAZA GUERREROS DEL CAOS

- Tres nuevos y jugables Señores Legendarios.
- Nuevas monturas, unidades sedientas de sangre y criaturas monstruosas.
- Nuevas misiones, magias, objetos y habilidades.

A LA VENTA EL 28 DE ABRIL 2016



